Jean-Louis Comolli
Vincent Sorrel

Cine, modo de empleo

De lo fotoquímico a lo digital

manantial texturas

La digitalización del cine, desde la toma hasta la proyección, amenaza con arrastrarlo dentro de la aceleración generalizada del mundo. Informaciones, espectáculos, publicidades, mercados: lo que aumenta es la presión.

Ahora bien, el espectador de cine se resiste a ser tratado como un consumidor de espectáculos. Es una suerte, arte del tiempo, el cine nos invita a entrar en formas y duraciones que no son las de la experiencia habitual. En un mundo saturado de imágenes, el fuera de campo que se abre en el interior de las salas cinematográficas es la aventura que libera nuestros imaginarios.

En las aproximadamente doscientas entradas de este abecedario, el lector encontrará un abordaje a la vez práctico, técnico y teórico de los gestos, los pensamientos y las herramientas que constituyen el cine desde lo fotoquímico hasta lo digital. La historia de las técnicas echa luz sobre su utilización.

De ahora en más, el cine está en todas las manos, y mejor así, contra la dislocación del presente, todavía es lo que reúne.

(El libro está precedido de *El pájaro profeta*, de André S. Labarthe).

ISBN 978-987-500-219-7
9 789875 002197

Cine, modo de empleo

JEAN-LOUIS COMOLLI
VINCENT SORREL

Cine, modo de empleo

De lo fotoquímico a lo digital

Precedido de *El pájaro profeta*
de André S. Labarthe

MANANTIAL
Buenos Aires

Jean-Louis Comolli y Vincent Sorrel agradecen sus amistosos consejos a Jean-Pierre Beauviala, Gérald Collas, Yola Le Caïnec, Claude Guisard, Ginette Lavigne, Jean Narboni, Claudio Pazienza, Sylvie Pierre, Martin Roux y François Weulerse

Título original: *Cinéma, mode d'emploi. De l'argentique au numérique*
Éditions Verdier
©Éditions Verdier, 2015

COLECCIÓN TEXTURAS: DIRECCIÓN, GERARDO YOEL

Traducción: Margarita Martínez
Revisión técnica: Eduardo A. Russo

Diseño de tapa: Eduardo Ruiz

Comolli, Jean-Louis
Cine, modo de empleo : de lo fotoquímico a lo digital / Jean-Louis Comolli ; Vincent Sorrel. - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Manantial, 2016.
368 p. ; 21 x 14 cm.

Traducción de: Margarita Martínez.
ISBN 978-987-500-219-7

1. Cinematografía. I. Sorrel, Vincent II. Martínez, Margarita, trad. III. Título.
CDD 778.5

Impresos 2000 ejemplares en abril de 2016 en Elías Porter y CIA SRL, Plaza 1202, Buenos Aires, Argentina

Hecho el depósito que marca la ley 11.723
Impreso en la Argentina

© 2016, de esta edición y de la traducción al castellano,
Ediciones Manantial SRL
Avda. de Mayo 1365, 6° piso
(1085) Buenos Aires, Argentina
Tel: (54-11) 4383-7350 / 4383-6059
info@emanantial.com.ar
www.emanantial.com.ar

Derechos reservados
Prohibida la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.

A la memoria de Jean Rouch, cineasta-artesano

"El súbdito ideal del reino totalitario es el hombre para el cual ya no existe la distinción entre hecho y ficción, ni entre verdadero y falso".
HANNAH ARENDT

Índice general

Índice de entradas 11
El pájaro profeta, André S. Labarthe 15
Introducción 17
Cine, modo de empleo 33
Nota cronológica del material técnico 343
Índice onomástico y de películas mencionadas 347
Obras citadas 359

Índice de entradas

Acto (pasaje al) 33
Actor, actriz 36
Actor profesional 39
Aleatorio 41
Alienación 42
Alteridad, otro 44
Alterno (montaje) 46
Altura del hombre (cámara a la) 47
Alucinación 48
Amateur 49
Análisis (del movimiento) 51
Analogía/semejanza 52
Ángulo 56
Animación 56
Archivos audiovisuales 57
Arte 58
Artesanado 61
Artificio 63
Audiovisual 64
Autopuesta en escena 65
Auto-cine 65
Binocular/monocular 68
Boletería 69
Bordes del cuadro 70
Borramiento 71
Box-office 71
Cadencias /acelerado/ralentí 73
Cámara 75
Campo 80
Campo-contracampo 80
Casting 84
Censura 85
Chasis 86
Cine 87
Cine directo 94
Cine militante 102
Cine-verdad 103
Cinematógrafo y cine 104
Cita 108
Colectivo 109
Colores 110
Comentario 113
Comentario en directo 114
Continuidad 117
Continuista (*script, scripte*) 118
Contrapicado 118
Cortar/coser 120
Corte, plano de 121
Creencia 122
Cronocinematografía 125
Crudo (*Rushes*) 125
Cuadro 127
Découpage 133

Denegación 134
Desencuadre 135
Destinación 138
Diégesis 139
Digital 140
Digitalización de las salas 142
Dispositivo 142
Distancia hiperfocal 143
Distancias focales 144
Doblaje 148
Documental 149
Dolly: ¿cómo filmar la palabra? 154
Dominio, no dominio 156
Efecto *beta* (efecto *phi*) 158
Efecto Schüfftan 158
Eje 159
Elipsis 161
Enfoque (hacer foco) 162
Engaño, señuelo 163
Entretenimiento 165
Escorzo 167
Escuchar 168
Espectacularización (coloreado, sonorización) 169
Espectáculo 170
Espectador (lugar del) 171
Etalonaje 173
Ética 173
Falso *raccords* 176
Ficción 177
Figuración, figura, desfiguración 179
Filme 183
Flashback/ flashforward 184
Flujo 186
Formatos de proyección 188
Fotoquímico/digital 189
Fotograma 198
Frustrar, frustración 200
Fuera de campo 202
Fundidos 205
Gelatina 206
Guión 207
Hipnosis 210
Historia(s) 211
Identidad 212
Ideología/periodismo 213
Ilusión/engaño 215
Imagen 218
Impresión de realidad 222
Improvisación 223
Informaciones 223
Inmediatez 224
Inscripción verdadera 225
Insert 226
Instantaneidad 227
Intertítulos 228
Iris 229
Jump cut 230
Luces, sombras 231
Máquinas 233
Máscara (*cache*) 234
Matriz 235
Meteorología 236
Mezcla 237
Mirada, mirada a cámara 237
Montaje 239
Montaje de sonido 241
Montaje virtual 242
Movimiento 244
Muerte (filmada) 246
Narración, narratividad 248
Nítido, nitidez 249
Nivelar la cámara 250
Objetividad 252
Objetivo 252
Observación 256
Obturador 257
Off/on 258
Panorámica 259
Pantalla, pantallas 260

Película 262
Perspectiva 263
Picado 264
Plano 265
Plano secuencia 266
Playback 268
Pobre (cine) 268
Política 269
Popular 271
Práctica (teoría de la) 273
Presupuesto/economía del cine 275
Proceso 277
Profílmico 278
Profundidad de campo 278
Propaganda 279
Proyección (dos) 280
Proyector, proyeccionista 281
Publicidad 283
Público 283
Puesta a distancia 284
Puesta en abismo 286
Puesta en escena 287
Punto de vista 288
Raccords 289
Realismo 292
Recitación 293
Recurrencia 294
Registro 294
Relieve 295
Reparto 298
Resolución 299
Responsabilidad 300
Retakes 300
Retiro 301
Rodaje 301
Rostros 302
Sala, función 303
Secuencia/episodios 305
Sensibilidad 305
Sensores 308
Sincronismo 310
Síntesis 312
Sonido directo 314
Soportes de rodaje 316
Story board 317
Sujeto 318
Sutura 318
Tarjeta de memoria 318
Teléfono 320
Tiempo 322
Tiempo real 325
Títulos 326
Toma 327
Toma de sonido 329
Travelling 331
Truca 332
Velo (de Verónica) 333
Ventana 334
Verdad/mentira 336
Vestido (sin costuras) 337
Visor 338
Voice over 339
Webdoc 340
Zoom 341

El pájaro profeta

ANDRÉ S. LABARTHE

André Bazin observa, en *¿Qué es el cine?*, que es necesario "situar en la base de la invención del cine aquellos descubrimientos científicos o técnicas industriales que luego tendrán un lugar tan importante en su desarrollo". Y siguiendo sus pasos, algunos años más tarde, en ocasión del centenario de la primera proyección del Cinematógrafo en el subsuelo del Grand Café, en París, el 28 de diciembre de 1895, intenté continuar la reflexión de Bazin: "Viajemos por un instante al corazón de ese siglo XIX en donde se hunden tantas de nuestras raíces. El futuro está en todas partes. Incluso es el gran tema del siglo, el más soñador de todos los siglos. Se sueña con la sociedad ideal, más lógica o más lúdica, en todo caso mejor organizada (Proudhon, Marx, Fourier). Se sueña con la comunicación (el tren, el telégrafo, el teléfono), se sueña con batir récords (la torre Eiffel). Se sueña con poder soñar a plena luz del día (la lamparita eléctrica). Se sueña con el Libro (Mallarmé)... Se quiere ser más verdadero, más justo, más rápido, más mágico. Se ha calificado a este siglo como estúpido: lo es. Nunca habremos visto la miseria y el progreso rozarse tan de cerca sin verse. Y sin embargo, no terminaríamos de enumerar todo lo que se concibe e inventa en algunas pocas décadas. La primera utilización quirúrgica del cloroformo data de 1847; Nobel inventa la dinamita en 1866; el teléfono de Graham Bell es de 1876; el fonógrafo y el micrófono de Edison, de 1877; Freud anota su primer sueño en 1895, el mismo año de la creación de la CGT, en el momento mismo en que el pequeño tren a vapor de los hermanos Lumière entra en la estación de La Ciotat. También en esos años Nietzsche olvida su paraguas... Sueños, lapsus, utopías. Sólo los sueños son científicos, los lapsus desembocan en la ciencia de los sueños, las utopías abren sucursales un poco en todas partes del mundo. El siglo XIX sueña su futuro.

En ese desorden magnético que diseña el mapa de nuestro destino está en marcha una idea. Una idea fija, una obsesión que hechiza la época y que zigzaguea a través del siglo: la de reproducir la realidad bajo todos sus aspectos y en su integralidad. A propósito de ello, Bazin hablará de 'mito del cine total', porque no solamente alimentará bajo la forma de perfeccionamientos incesantes el cine que ya conocemos (una catarata en la que llegan el cine sonoro, el cine a color, la pantalla ancha, el relieve), sino que no dejará de guiar las intuiciones más locas de los precursores. 'No hay ningún inventor –observa Bazin– que no busque conjugar el sonido o el relieve, en la animación de la imagen'. El siglo reverbera de palabras bárbaras, injertos de sílabas impronunciables dentro de huéspedes de origen griego... *tropo... escopio... grafía*, que parecen reproducir, para exclusivo placer de los lexicógrafos, los acoplamientos azarosos que experimentan los investigadores: Taumatropo, Fenaquistiscopio, Taquiscopio, Zootropo, Praxinoscopio, Cronofotografía, Kinetografía, Kinetoscopio... ¡Qué importa si cada uno de estos términos recubre el cadáver exquisito de un descubrimiento original! Tantos monstruos muertos al nacer habrán sido útiles a un gran designio".

Casi dos siglos después de los años evocados unas líneas atrás, en el momento en que lo digital está en vías de reinar universalmente en los territorios abandonados por lo fotoquímico, ha llegado la hora (ni demasiado temprano, ni demasiado tarde) de ponderar no solamente el camino recorrido sino también las idas y vueltas incesantes entre un futuro inasible y un pasado que se inventa cada día: esto es lo que cuenta y recorre en todos los sentidos la obra que tienen en sus manos.

Era necesario que este libro fuera escrito. Y que lo fuera por las fuerzas conjugadas de dos observadores tan experimentados como lo son Jean-Louis Comolli y Vincent Sorrel, con un ojo vuelto hacia el pasado y el otro orientado hacia el futuro. Nietzsche evocaba al *pájaro profeta, con los ojos vueltos al pasado.*

Introducción

Este manual está dirigido a aquellas y aquellos que están filmando hoy, los profesionales y *amateurs*, ocasionales y constantes, tanto como a aquellas y aquellos que reflexionan sobre el cine, sobre su fabricación, su difusión. ¿Cómo filmar, cómo resolver las cuestiones que plantea todo encuadre, qué sucede con los ejes, las duraciones, los cortes, los *raccords*? Se trata de ofrecer para cada término en uso en el ejercicio de la fabricación de un filme, del rodaje al montaje, de la escritura previa a la difusión y a la crítica, y sean estos términos técnicos o no, una definición que sea a la vez práctica y teórica.

La pregunta que planteó en los años cincuenta André Bazin: "¿Qué es el cine?", se vuelve a plantear entonces en todas las épocas, acepta siempre una respuesta histórica y siempre vuelve al centro mismo de las mutaciones contemporáneas. Entonces, nos es preciso hacer lugar aquí al léxico consagrado del Cinematógrafo, al del cine que le ha sucedido, y al mismo tiempo al nuevo léxico del video, primero analógico y luego digital (recordemos que el calificativo "fotoquímico" designa la película formada "orgánicamente" por gránulos de plata sensibles a la luz; "digital" designa los archivos desmaterializados de datos y metadatos que están cifrados y guardados en una unidad de memoria).

Ahora bien, las prácticas cambian más lentamente que los léxicos. Siempre hay un encuadre, duraciones, planos, ejes y distancias. Siempre hay máquinas y cuerpos. Pero toda una parafernalia de términos nuevos, en nombre de lo digital y según la fantasía una resistible "progresión" siempre hacia "más" velocidad, más realismo, más poder, más efectos, etcétera, ha llegado para complicar el acceso del *amateur* a las técnicas de la imagen y el sonido –haciendo por medio de ello su utilización más ciega o más automática para muchos de nosotros, sin dudas. Razón de más, creemos, para intentar una puesta al día -de conjunto o en detalle- de este nuevo mundo.

1. Máquina versus cálculo

Sucede que esta publicación tiene lugar en un período bisagra. Por una parte, no va a haber una cámara Aaton digital: la empresa se declaró en quiebra. El prototipo Aaton Delta, presentado como capaz de ofrecer imágenes digitales equivalentes a lo fotoquímico "en cada punto", no será producido por esta firma mítica que acompañó a los cineastas desde que convirtió las cámaras en más livianas, más silenciosas y más fácilmente sincrónicas. En este mismo momento, la cámara Sony Cine Alta F65, con una resolución de 8 k, supera digitalmente, en muchos puntos, la resolución de la imagen fotoquímica. Por otra parte, casi todas las salas de cine en Francia han sido digitalizadas. Fuji detuvo la producción de películas, Kodak amenaza con quebrar. Estamos cambiando de época.

¿Pero estamos cambiando de paradigma? Lo fotoquímico y toda su saga parecen alejarse y quedar detrás de nosotros. Se nos dice que se abre un nuevo mundo. Es cierto que en poco más de un siglo el cine no ha dejado de cambiar sus técnicas, sus herramientas, sus dispositivos de proyección. Sin embargo, el cine se ve y se hace siempre en presencia y en tiempo presente, cualquiera sea la distancia que nos separa de los hermanos Lumière, de Griffith o del último formato de video digital.

El cine se hace *en presencia*. Las imágenes llamadas "de síntesis" pertenecen más bien al mundo del *cartoon*, de las que serían sus formas actuales. Por un lado, el cine: el frente a frente no siempre controlable de los cuerpos humanos o animales y de las máquinas (más todos aquellos que están a su servicio). Por otro lado, el dibujo animado: el control de un extremo al otro. Ahora bien, en el registro del estado del mundo que puede hacer la cámara entra una cierta parte aleatoria difícilmente modelizable o programable en algoritmos, *que además pierde toda calidad de reto desde el momento en que es calculada*. Las imágenes de hoy en día, las imágenes llamadas digitales, son todas "calculadas". Lo que es "nuevo" es que las vistas no siempre son "tomas", que ya no siempre son la huella de algo existente y que era previo a ellas, un referente: con cada vez mayor frecuencia son una modelización surgida de un cálculo, lo cual las aleja de la huella de un segmento de lo real. Ayer y todavía hoy vemos lo que es visible del mundo. Hoy y todavía mañana, vemos lo que fabricamos como visible. Lo visible es calculado.

Al mismo tiempo, ese cálculo fundador tiene que desaparecer en tanto tal, como preocupación "realista", y al desaparecer tiene que hacer creer que entre la imagen fotoquímica, fotográfica o cinematográfica, y la imagen digital, la imagen calculada, no hay ningún cambio, que no hay diferencias. La imagen es calculada pero el cálculo está oculto, es el aspecto malo de lo extremo artificial que quiere hacerse pasar por natural. La fotografía y el cine formalizaron desde hace ya largo tiempo nuestro acercamiento a lo visible: se trata de que las nuevas herramientas digitales sepan parecérseles. La imagen-cine fotoquímica es imitada por la imagen-cine digital.

El pasaje a lo digital se entiende como voluntad de tomar posesión de la *totalidad* de la máquina, hasta de cada punto de la imagen. Nada escaparía de aquí en más a nuestro control. ¡Es extraordinario que una parte de los esfuerzos para programar la imagen equivalga a hacer desaparecer toda referencia al cálculo que la hizo existir! Se trata ciertamente de producir una "transparencia" como la analogía, y mejor que ella, porque no tiene resto. Lo digital se adelanta enmascarado. Los ingenieros llegaron al punto de intentar programar lo aleatorio, lo referido a la distribución de las partículas de plata, a la vez "defectos" (la organicidad) y definición de la imagen fotoquímica. Ahora bien, ninguna simulación de lo aleatorio será nunca lo aleatorio, que por definición es incontrolado, accidental. Lo aleatorio es lo que desafía el cálculo o, si se prefiere, el cálculo es el repudio de lo aleatorio. Se puede imitar al azar, pero el azar, en cuanto a él, no imita nada ("Un golpe de dados nunca abolirá el azar", Stéphan Mallarmé, 1897).

Lo que nos interesa en el hecho de filmar el mundo o el cuerpo son las líneas de fuga, lo que escapa al cálculo o a la voluntad, incluso a la conciencia, y que se puede definir como el cruce de lo *impensado* técnico que lleva consigo cada cámara con lo *involuntario* cuya sede es todo cuerpo; y todavía más, con lo *impensado* que caracteriza nuestra relación con el mundo, cualesquiera sean los poderes de cálculo que se implementen. Nuestra apuesta es que estos poderes de cálculo, sujetos a los intereses del Capital, no puedan evitar ser horadados por la *parte maldita* misma que niegan, la de la pérdida, el fracaso, la deriva, la locura. Cada día nos ofrece numerosos ejemplos de ello.

2. Identidad/alteridad

En tiempos de lo fotoquímico, el registro era un rastro, una huella, una traducción y no un cálculo. Traducción significa que algo del punto de partida permanece en el punto de llegada. Es lo que denominamos analogía. La analogía, ahora, es un artefacto, el efecto de un programa de recomposición digital en la que los rastros originales han desaparecido reemplazados por algoritmos.

Hete aquí el momento histórico, el momento en el que todo bascula, en el que la imagen calculada, es decir, el *mundo simulado*, está a punto de prevalecer sobre la imagen registrada que está (que estaba) vinculada a la cosa filmada, al cuerpo filmado, a la palabra filmada y por lo tanto a la conciencia y al inconsciente tal como ellos entretejen y horadan cuerpo y lenguaje ... es decir, vinculada a una cierta *alteridad* más o menos asimilable, pero *no idéntica*. Tomemos un ejemplo: Jean-Louis Porte, operador de cámara de la serie *Marseille contre Marseille*, filma una entrevista entre Jean-Claude Gaudin y Michel Samson. Gaudin está tomado de pie, de cuerpo entero. Detrás de él, las escaleras de la estación Saint-Charles. Estamos en una situación que los teóricos identifican como la de una *inscripción verdadera*, fijada 24 veces por segundo a 1/50^{e} de segundo. Lo que se inscribe es la relación del cuerpo filmado con la duración de esta filmación, con el decorado en el cual es registrado, con la luz, los paseantes, el contexto. Por su materia misma, por la duración de las tomas, el fotograma opone resistencia a una eventual manipulación. Cada espectador lo sabe de modo más o menos consciente. Con la imagen digital, el tiempo queda fuera de juego. La inscripción de una imagen toma siempre 1/50^{e} de segundo, pero puede ser trabajada nuevamente durante una hora, un día, una semana. La imagen no hace referencia solamente a un tiempo dado, a una sucesión de instantes y a una inscripción de esa sucesión, sino que se hace intemporal. No solamente tenemos dominio sobre cada punto de la imagen, cada píxel, sino que el aspecto *compuesto* de la imagen abre la posibilidad de un tiempo indefinido que no es ya el de la inscripción verdadera. Esta recomposición se podrá aplicar a otras imágenes para constituir un plano entero, una escena, una secuencia, quizá todo un filme gracias al cálculo del movimiento. Entre las imágenes, ellas mismas calculadas, está el movimiento que es calculado por la máquina. El fotograma fotoquímico es una imagen fija separada de la siguiente por una tira negra; en digital, los principios de compresión hacen que el espacio y el tiempo se rompan para ser copiados y pegados, en parte, sobre la siguiente imagen, o incluso sobre la siguiente. La imagen es compuesta y cada imagen se compone a partir de la precedente. Al cálculo de la imagen se agrega otro cálculo, el de la sucesión de las imágenes. La instantaneidad se hace elástica.

En lo fotoquímico, entonces, la inscripción es ciertamente la de una relación verdadera entre una duración real y un espacio dado. Verdad de la relación. Imaginemos, para retomar nuestro ejemplo, que filmamos ese plano de Jean-Claude Gaudin con una cámara digital. Podríamos pensar que nada cambia. El mismo cuerpo, el mismo decorado, la misma duración. Pero la imagen del cuerpo de Gaudin, hecha con píxeles como su entorno, su decorado, su momento, es perfectamente desligable de ellos y puede ser separada, despegada, vuelta a pegar sobre otro fondo, digamos, por ejemplo, la fachada de la Municipalidad de Marsella, dentro de otra historia, en otro momento, ajustando la iluminación. Por supuesto, en la mayor parte de los casos no nos dedicamos a semejante transporte (o tráfico) de píxeles. Pero el hecho es posible. Pesa como una promesa o una amenaza. El fuera de campo de la imagen formada con píxeles es su exilio hacia otro campo. Ya no hay inscripción verdadera, sino una fluctuación generalizada donde cada signo se revela como independiente y autónomo de los signos que lo rodean y acompañan. Digamos entonces: de-solidarización, aislamiento, desprendimiento, versatilidad. Nos parece que esto rima con "globalización", "desterritorialización", "deslocalización". En una palabra: *dislocación*. El mundo sensible está separado de él mismo. El espectáculo, como escribía Guy Debord, es el revés del mundo de nuestra experiencia sensible. Los expertos técnicos adoran este nuevo poder que se convierte en el suyo: componer la imagen, descomponerla, actuar sobre ella desde el interior mismo de sus constelaciones de puntos. Semejante novedad puede dar vértigo.

Lo que nos retiene es el sentido de ese pasaje de lo *unido* a lo *desligado*, del conjunto a lo separado. El cuerpo separable ya no es un cuerpo filmado. Filmar equivale a poner en relación, a hacer de la relación una condición de existencia de los cuerpos filmados. La relación o la composición registradas en la situación de inscripción verdadera definen un *segmento de realidad*, ya no son modificables, salvo al precio de efectos de trucado cuya marca, en el espacio de lo fotoquímico, se verá siempre, se haga lo que se hiciere para disimularla. En lo digital, el cuerpo filmado se convierte en volátil. Las más ínfimas partes de la imagen (los píxeles) son desplazables, modificables punto por punto. Nada depende de nada. Podemos cambiar el color del cielo, el de los ojos del personaje, cubrirlo de sombras o de luces, ajustarlo a nuestra fantasía como si estuviéramos jugando. Todo es reversible. Ya no hay tiempo.

El mundo filmado y fijado en la película, en cambio, es el de la interdependencia, el de la solidaridad entre los elementos de la composición plástica. Hay un estado del mundo en el presente. Algo del orden de un hecho. Irrecusable. Irrevocable. Estamos en el espacio de lo rígido: lo político, lo jurídico, la violencia, las relaciones de fuerza donde los últimos no serán los primeros. A la inversa, lo digital es como un nuevo catecismo que proclama el tiempo de la desvinculación, el tiempo de la irresponsabilidad de los componentes de lo visible unos en relación con otros, la irresponsabilidad también de los ingenieros o de los artistas que disponen de estos componentes.

La nueva apariencia de poder total sobre la imagen significa exactamente que ya no se trata de cambiar el mundo, la realidad visible, sino de cambiar solamente la imagen de ese mundo.

Sucede que la imagen llamada "analógica", producto de una larga historia, y producto, en suma, de una mirada del mundo sobre él mismo, sucede que esta imagen tuvo por tarea, en los dédalos mitológicos tanto como en los meandros del arte, aproximarse, practicar, conocer y quizá conjurar y docilizar algo de las alteridades que encontramos sin cesar. Filmado, el otro sigue siendo otro. Su cuerpo, su palabra, su mirada siguen siendo los suyos, y no los míos. Incluso filmado, incluso encerrado en un encuadre espacial y temporal, sea por medio de una placa de vidrio o bajo el muestreo digital, siempre el otro está ahí. Está atrapado en mi mirada tanto como mi mirada está atrapada en él, y no podemos hacer nada con ello. Situación que el cálculo puede imitar, pero que no puede deshacer, y que será, entonces, más fuerte que él. El cuerpo filmado puede ser esquematizado (Étienne-Jules Marey o, en la actualidad, los puntos luminosos que modelizan los movimientos de un cuerpo vivo para inscribirlo en un mundo fabricado digitalmente), pero no es del todo controlable desde el momento en el que se le devuelve la libertad (los pájaros de Marey, liberados de sus aparatos de medición a fin de capturar lo inaprensible para la cámara). Incluso filmado, el otro es todavía aquello que se nos resiste, que se resiste a las "tomas" de la cámara. La libertad se puede simular, imitar, volver a copiar, pero no puede no ser aquello que desajusta el cálculo mismo. No sería ese desajuste, no sería más libertad.

En el mundo calculado, sólo el error que interrumpe el programa significa libertad, y la alteridad del otro es un decorado que depende, de hecho, de "mí". Ahora bien, ocurre que el otro excede el círculo encantado de la familia, incluso de lo humano. Los ingenieros de Silicon Valley todavía no han llegado ahí: el poder del cálculo movilizado, el pensamiento invertido, las largas secuencias de cifras necesarias para simular esa "alteridad" la limitan necesariamente a una duplicación: sea de lo que es visible, sea de lo que es imaginariamente visible (esas imágenes de "monstruos" o de "aliens" que las obras de ciencia ficción no pueden expulsar de la cadena de imágenes existentes y posibles, y por lo tanto "humanas"). Jacques Tourneur tenía mil veces razón cuando no quería mostrar al monstruo (*Night of the Demon*, 1957) [*La noche del demonio*]. Lo digital no puede sino perfeccionar la fábrica ilustrativa de una alteridad sin distancia, sin resto, sin sorpresa. Lo idéntico. La simulación fabrica lo mismo. La copia copia la copia.

Para el cine analógico, la alteridad que habría que filmar no depende ni de "nosotros", ni del "nosotros", es el afuera del cine, el afuera de la imagen justamente llamada "analógica". "Analogía" significa no "semejanza" o "similitud" sino puesta en relación (operación de pensamiento) de un extremo del mundo con el otro, de un elemento visible con otro: por lo tanto se trata de una distancia, de un desajuste en la reproducción. La imagen calculada no tiene afuera. Si es cierto que nuestra mirada se forma por ser tomada en el campo escópico del otro (Jacques Lacan, 1973), entonces no tiene sentido simular la inscripción verdadera, que no puede ser otra cosa que una confrontación en el lugar y el tiempo reales de la cámara con los cuerpos o las cosas filmadas. Si uno sale de la inscripción verdadera, sale del cine, y está en la ilustración, en la caricatura –en lo inerte: no hay juntura ni grieta posibles entre lo presentado y lo representado, puesto que ya no hay tiempo. Los jueces genialmente bosquejados por Honoré Daumier no compartieron el gesto de su caricatura con el dibujante, así como tampoco habrían sido cambiados por él.

Ésa es la paradoja de lo que se ha denominado históricamente "cine". El lugar, el rol, la función del cine habría sido contradictoria desde su nacimiento: por un lado, dar testimonio de una cierta forma de existencia de lo que es filmado (la imagen tiene un referente), pero al mismo tiempo, e indisociablemente, transformar lo que es visible en imagen de lo que es visible –y entonces hacerlo pasar del estado de visible a otro estado: aquel en el cual la mirada está encuadrada–. Digamos, puesto que se trata de variaciones dentro de la representación del mundo visible: lo que separa una erótica de la presencia simulada, eficaz, lo sabemos, tanto en el animal como en el hombre, de una erótica de la ausencia evocada, que no será sin duda sino perturbadora, el cine. Porque lo que la simulación coloca inevitablemente siempre en tiempo presente, es en el cine *la huella presente de una ausencia.*

3. Pantallas/salas

El lector entiende que podíamos dudar de que hubiera una separación muy radical entre el cine y lo audiovisual. De la pantalla pequeña a la grande, y recíprocamente, se ponen en juego los mismos determinantes mercantiles, las mismas normas, con muy poca variación, los mismos estilos... en síntesis, los mismos ingredientes para los mismos apetitos: diversiones, lo espectacular de pacotilla, las lentejuelas y vedettes (la lista no cambia de década en década). Evidentemente, no son los espectadores o los telespectadores los responsables de estas recetas mediocres y recurrentes, sino más bien las líneas editoriales alineadas unas respecto de otras. Ahí comienza la estandarización: la alineación de productos. Entonces: superposición de espectadores alineados.

Hay sólo dos parámetros que cambian de un modo al otro. La pantalla de televisión es –por el momento– siempre más pequeña que yo mismo, y siempre está en el mismo sentido, horizontal; entonces veo el mundo en la pantalla aproximadamente a nivel, si es que no lo veo de arriba hacia abajo. Mientras que la pantalla de cine es mayor que yo, las figuras que la habitan son como gigantes frente a un niñito, aunque ese niñito no pueda sino ver el mundo de abajo hacia arriba desde su lugar de espectador. Por otra parte, el estatuto de fuera-de-campo cambia de cabo a rabo: en una sala de cine, la pantalla, que es clara, tiene un borde negro y nocturno; en la habitación de un departamento, la pantalla clara está rodeada de objetos y decorados familiares: el fuera de campo es mi casa; en cuanto a las pequeñas pantallas portátiles, *tablets*, *smartphones*, el fuera de campo es todo aquello visible que rodee la pantalla: la calle, el paisaje, la sala...

Las *tablets* pequeñas, las minicámaras, los teléfonos, las computadoras, los televisores, ellos también tienen pantallas que difunden *videoclips*, noticias, conciertos, deportes... pero también filmes "como en el cine". Con la diferencia de que estas imágenes llegan ante mis ojos, mientras que el proyector de cine (o de "home cinema") está detrás de mí. Hay superposición imaginaria entre proyección real y proyección mental, de atrás hacia adelante. Con la diferencia de que veo estas pantallas en una semi-oscuridad, si es que no las veo a plena luz del día. La sala de cine, y sólo ella, conjuga la oscuridad que abre al fuera de campo con el tamaño de la pantalla y la proyección desde atrás: es suficiente para definir la singularidad todavía no menoscabada del cine. Las películas vistas de un modo u otro pueden ser las mismas, pero las condiciones de la "función" cambian por completo.

¿La sala de cine? Ese lugar extraordinario, que hemos conocido alojado en un establo, una iglesia, un aula, un cine de barrio o incluso el neo-caravasar* de un multiplex, ese lugar está, antes que nada, en ruptura con el mundo exterior desde el momento en que las luces se apagan. Todas las demás pantallas son como nuestros bolsillos: los llevamos con nosotros y los vaciamos todos los días. La sala es un fuera del tiempo y es un no-lugar. Deseamos esas ausencias. Ilusión, sí, pero salvadora. Salir del tiempo circular de los media, del trabajo, del entretenimiento. Salir de ese "en casa" que nos persigue por todas partes a través de las publicidades, los afiches, las tapas de las revistas en donde vemos sin cesar las mismas cabezas y los mismos cuerpos en los mismos decorados, en ese machaque o tartamudeo de la imagen agotada. La sala de cine instaura un corte. Antes, durante, después. Adentro, afuera. La confusión de la vida y el espectáculo de larga data traficada por los mercaderes ya no es posible en una sala que se mantiene al margen, incluso si esto sucede cada vez menos.

4. Prácticas y lenguajes

Continuamos diciendo "rodar" cuando ya no hay manivela, motor ni bobina en el interior de una cámara. Todavía hablamos de "película" cuando ya no hay película. El pasaje a lo digital habrá recuperado los términos de toma y de montaje cinematográficos: encuadre, duración, planos, secuencias, fundido, sobreimpresión, etcétera, mientras que sus procesos de realización no tienen mayor relación con los gestos técnicos de antaño. En síntesis, el cine primitivo continúa marcando lo que no deja de imaginarse en digital. Aquí se analizan las permanencias, variaciones o rupturas.

En tanto máquina de registro y tratamiento de porciones de lo visible, la herramienta digital se inscribe en la larga historia de las máquinas que fabrican imágenes; pero pasa (y volveremos a ello) que lo digital es una etapa importante en el redireccionamiento del cine hacia un "plus de realismo", hacia un naturalismo que asegura más eficazmente que nunca la confusión entre "real" y "representado" (Roland Barthes). La "sociedad del espectáculo" se convirtió en la sociedad a secas. La separación entre lo que se vive y lo que se ve es cada vez más firme. Nos conformamos con las imágenes que fabricamos porque se nos parecen. Círculo.

---

* *Néo-caravansérail* en el original. El término designa un antiguo tipo de edificación de Medio Oriente cuya función era ofrecer espacio de descanso y relevo de las caravanas que iban y volvían a los desiertos [n. de t.].

La práctica del cine está evolucionando; se filma con lo que está "a mano"; el cine, con las dos únicas dimensiones (largo y ancho) de sus fotogramas, como de sus pantallas, descubre algo táctil que era asunto de escultores o pintores; se encuadra cada vez de modo menos estricto (para mejor o para peor), se hace mover el encuadre que con frecuencia está distanciado del ojo con mayor libertad y flexibilidad; ya no se teme dejar ver el no dominio de la herramienta, que se convierte en regla. La percepción cambia porque los movimientos cambian. Los *zooms* se desencadenan sin límite ahí en donde había elección de distancias focales; se filma en duraciones extensibles. Al mismo tiempo, cada ruptura tecnológica induce una nueva adaptación del cuerpo que filma a la máquina que filma. Uno no filma, no se mueve de igual modo con una Mitchell (la "cámara monumental" que filmó el conjunto del cine de estudio estadounidense de los años cuarenta a cincuenta) que con una cámara de mano. Filmar con el propio teléfono móvil marca el triunfo de lo visible sobre lo audible, si es que no, en un extremo, de lo táctil sobre lo visual. El cine se desplaza. El espectador también.

5. Ver y volver a ver: registrar

Una de las mayores dimensiones del Cinematógrafo fue el registro del movimiento (primero desde un punto fijo, la cámara con trípode; luego, y bastante pronto, desde un soporte móvil: la barca del operador Lumière, Alexander Promio, filmando el Gran Canal en Venecia; luego los trenes, etcétera). No solamente ver el mundo en movimiento, sino registrar el movimiento del mundo, haya sido visto o no. Se podría hacer la misma observación respecto de los registros de Eadweard Muybridge (multiplicación de los puntos de vista, 1878) o de Étienne-Jules Marey (un punto de vista único, 1882), con la salvedad de que el Cinematógrafo multiplica la superación del campo visible por medio del propio registro de ese campo. Hemos pasado a otra dimensión: el de la duración y de la proyección que acentúan el efecto de encuadre. El "fondo" de la imagen, por las dimensiones de la imagen proyectada, puede aparecer al mismo tiempo que los primeros planos. El mundo está encuadrado, y todo lo visible registrado no es "legible", quizá ni siquiera puede ser visto (por el mismo operador). Pero lo que es

visto necesariamente ha sido registrado. Es conocida la anécdota de *Déjeuner de bébé* (Louis Lumière, 1896) [*El desayuno del bebé*]. La crónica nos relata que muchos espectadores se vieron impactados por el viento que sacudía los arbustos en un segundo plano. Ese viento no había sido buscado por nadie. La mayor parte del tiempo nadie lo había notado. Pero el hecho de que un espectador se vea atrapado por ese viento revela un diálogo secreto entre el mundo visible y la cámara que lo registra.

Registrar, entonces, es registrar lo que fue captado por la cámara sin que nadie tuviera conciencia de ello. La noción de grabación nos abre hacia la superación de la imagen dentro de la imagen misma. En la medida en que analiza lo visible, la imagen cinematográfica no se da a ver ni por completo, ni de inmediato. Siempre se ve privilegiada la práctica de una visión rápida, apresurada, instantánea. El espectador ve, pero no ve y cree ver (tanto el espectador como el cineasta). No ve todo lo que sucede en la pantalla. La inscripción es borrada de inmediato por la inscripción siguiente. El olvido es el trabajo mismo de la repetición. Signos, indicios, mini-manifestaciones icónicas aparecen y desaparecen, pero fueron grabados y un ojo, un día, más tarde, quizá, pueda reparar en ellos. El cine nos presenta un estado de "aquí y ahora" del mundo que sin duda no hemos visto sino en parte y frente al cual hemos estado en parte ciegos, o que en parte se nos ha escapado, pero que está allí, grabado, y que por lo tanto puede ser visto de nuevo, visto por otros, visto y vuelto a ver.

Un estudio atento de los primeros filmes, una larga práctica del cine documental, pero también el hecho de ver y volver a ver numerosos filmes de ficción, quizá nos hayan convencido de que la potencia del cine, todavía intacta al día de hoy, dependía primero de las capacidades de registro de la máquina-cámara, que trata directamente con el tiempo (las duraciones) y con los datos y los límites del mundo visible (al encuadrarlo). Ver no es el problema del cine. Es el hecho de volver a ver. El volver a ver encuadrado. El registro prima sobre la visión. Ahora bien, el registro cinematográfico tiene necesidad del encuadre para separarse de la experiencia de la observación. No tenemos necesidad del cine para "ver". Pero sólo él puede darnos algo para volver a ver, es decir, para ver verdaderamente. El cine registró y registra siempre un estado contemporáneo del mundo, y ese registro revela aspectos inesperados de los fragmentos de lo real que no habían sido ni convocados ni previstos, que eran ilegibles en el mismo momento de la "toma" (el término enuncia, por otra parte, la ceguera de aquello que toma, y que puede tomar con los ojos cerrados). Llega a esas "tomas" a ciegas del hecho de que se conviertan, con el transcurrir de los años, en acontecimientos colmados de sentido.

El lugar del espectador, hoy, se ve directamente afectado por ese "suplemento" grabado y luego mostrado. El operador no sabe muy bien, y la máquina, la cámara, no "sabe" del todo lo que está filmando. Pero el hecho es que eso fue filmado. Y que es "re-visible", reproductible, y de una cierta manera universal y eterna. Esto transporta el lugar del espectador más allá del presente, a otra parte que al aquí. No vemos lo que otros verán en otro tiempo y en otros lugares. El tiempo del cine se abre a partir de ese poder de registrar. Lo visible está desdoblado. Lo que está grabado se prepara para reemplazar al mundo visible y no registrado. Algo visible conservado y reproducido reemplaza otra cosa visible perdida, olvidada, disipada. El mundo filmado reemplaza el mundo no filmado. Y de aquí en más, el mundo filmado tiende a ser un mundo simulado. Los últimos fragmentos de lo real que se aferran todavía al rodaje en presencia, a la inscripción verdadera, son repudiados.

Ahora bien, el cine ya ha transformado el mundo de la observación común y corriente, de la mirada, de la contemplación. Una inmensa parte del mundo visible ya está reformulada en términos de cine: el mundo no encuadrado cede cada vez más su lugar al mundo encuadrado. El encuadre está en todas partes, por lo tanto ya no tiene esa función (implícitamente didáctica) que era mostrar y no mostrar, articular lo visible y lo no-visible. Al mismo tiempo que el encuadre está en todas partes, y por lo tanto en ninguna, la imagen simulada se desliza en el lugar de la imagen registrada. La simulación del registro de una situación fabrica una situación controlada, lo contrario de un registro del deslumbramiento o del desborde.

Si todas las cámaras, desde la de los hermanos Lumière a las de Beauviala, son antes que nada máquinas de registrar el estado del mundo en el mismo momento y durante la misma duración de su marcha mecánica, es porque registran tiempo con espacio, lo "no del todo visible" junto con lo visible. La cámara digital, también, recorta el flujo de datos de la imagen en espacio y en tiempo: esas "lonjas" de información constituyen el muestreo. El tiempo que pasa cuando la cámara está en marcha queda registrado –aunque se filme el río o la piedra, la abeja o la cera, se trata de duraciones. Este pasaje del tiempo es registrado en un encuadre que siempre desborda. Mejor todavía, del tiempo de ese pasaje, el mecanismo de la cámara sustrae una ínfima parte: esas tiras negras que –en la película– separan a los fotogramas, o bien –en video– los comandos que revierten una indispensable discontinuidad en impresión de continuidad. La copia digital, el DCP (*Digital Cinema Package*, paquete digital para cine), la misma que es proyectada en los cines, siempre es una sucesión de imágenes fijas entrecortadas por imágenes negras.

Tanto peor para la cinefilia, cada vez más desfasada: aceptemos la idea de que nuestro mundo está hecho de "cine", de "espectáculo", de representaciones que toman insidiosamente el lugar de lo que todavía llamamos "realidad".

6. De lo "real" y de lo "representado"

En cuanto a lo "real", siempre escapa, esperémoslo, al contagio del espectáculo. Diremos (después de tantos otros) que lo que denominamos "real" es exactamente lo que difiere la posibilidad misma de una representación. Podemos simular, fabricar el simulacro de algo de ese "real", será precisamente confesar que esa parte "de lo real" está fuera de alcance: la ficción cinematográfica es capaz, por ejemplo, de reconstituir el concilio que elige a un papa (Moretti, 2011); el cine denominado documental no puede hacerlo, evidentemente, pero quisiera. Ese cine documental nos dice entonces lo que sucede con la "presencia" de lo visible, de su disponibilidad, de su coincidencia o no con nuestro deseo de ver, de su verdad en tanto que es o no posible representarlo. El acontecimiento real de ese concilio, confiesa el documental impotente, todavía no es filmable. Lo que designamos como "real" es –más o menos– no-representable, no accesible en todo caso por los caminos del cine llamado "documental", es decir, no filmable en tanto real. ¿Necesidad de la ficción? Sin dudas sí. Pero en tiempos en que el reparto de lo Visible es un reparto del poder de mostrar o de ocultar, comprendemos que recurrir a la ficción es un modo de no exponer a las miradas espectadoras la potencia total del poder. Hacer como si se la mostrara (ficción) sigue siendo el medio más certero para disimular la realidad de la cosa. El documental confiesa humildemente que tropieza con los límites de la autorización de filmar. La ficción se burla. Todo es filmable, nos dice; y esa fábula nos engaña respecto de la realidad de la dominación, que es también realidad de la disimulación.

El cardenal Richelieu se hacía pintar por Philippe Champaigne y, antes que él, el Papa Julio II por Rafael. Hoy, el verdadero poder se mantiene oculto. Se convirtió en prácticamente imposible filmar, por ejemplo, a un gran patrón tal como habían podido hacer Nicolas Philibert y Gérard Mordillat en *La Voix de son maître* en 1978 [*La* *voz de su amo*]. Salvo por accidente, el hombre poderoso se mantiene en un fuera de campo inaccesible, y siempre protegido por sus guardaespaldas; o mejor todavía, el hombre poderoso se disfraza, se oculta detrás de un actor de ficción que se supone que lo representa. Un plano siempre oculta otro. Una imagen que se da a ver significa que hay otra imagen escondida. Ya lo había anunciado Guy Debord: el triunfo del Espectáculo sería también el triunfo del secreto, de la realidad del poder, sea económico y/o político. Gobernar adquiere una dimensión narrativa: ¿hasta dónde, hasta cuándo es necesario mostrar o disimular? El Príncipe se esconde detrás del cortinado o la tela pintada que lo representa. Aquello que impide, o lo que prohíbe, que tal o cual momento social, tal o cual realidad, sean filmadas como documental es lo que traza sencillamente el mapa de los poderes. Ese mapa puede permanecer ignorado por las ficciones. Lo que calificamos como documental no puede mentirnos respecto de los límites de lo Visible, es decir, del Control. Las ficciones pueden ser astutas frente a las censuras, ignorarlas, hacer como si no actuaran, como si los poderes fueran transparentes. Porque no recurren a actores profesionales sino a hombres y mujeres comprometidos en sus realidades, los filmes llamados "documentales" golpean las fronteras no escritas de lo prohibido de representar. Al confesar de este modo que no pueden representar lo prohibido, los documentales lo hacen aparecer como tal. No mienten acerca del estado de las visibilidades en este mundo, sobre el estado de las posibilidades o los permisos de mostrar.

7. Los límites del ver y más allá

Entonces, hay un más acá o un más allá de lo visible en el funcionamiento mecánico del cine. Y esto se deriva del hecho mismo del registro, puesto que, por un lado, todo lo que se presenta ante el objetivo de la cámara no es necesariamente visible por un ojo humano; y por otro lado, se deriva del hecho de que, como había observado André Bazin, el cuadro es una máscara: la parte encuadrada del campo visible está extraída de una porción bastante más importante de ese campo visible, que convierte de ese modo en no visible. Encuadrar es esconder, del mismo modo que contar comienza por disimular. E incluso si algún experimentador quisiera intentar filmarlo todo todo el tiempo, su voluntad de ser todopoderoso se vería severamente carcomida por el hecho del cuadro, que también está todo el tiempo ahí.

Ver es volver a ver, lo hemos dicho (¿y puede ser que ver inmediatamente sea, por el contrario, no ver?). Este principio de repetición tiene que ver con el hecho mismo del registro. No es sólo que un estado dado del mundo haya sido registrado, sino que lo podemos ver y volver a ver inmediatamente después o cien años más tarde. El desafío lanzado por el cine a la muerte no depende sólo del hecho de que los cuerpos filmados se vean dotados de una cierta inmortalidad icónica. El desafío tiene que ver también con que un estado dado del mundo, transitorio por definición, instantáneo, frágil, corruptible, borrable y siempre borrado, sea registrado, y por lo tanto salvado del borramiento. Así es como el cine registra un enorme número de recortes en el espacio-tiempo del mundo; esos recortes hacen existir, junto al mundo que llamamos real, que nos mantiene dentro de su espacio tiempo, otros mundos en estado de huellas espectrales, otros espacios-tiempo en los que no estamos, donde están los espectros de nuestros predecesores. El tiempo del cine es otro tiempo que no es y no puede ser sincrónico con la experiencia banal del tiempo vivido como una continuidad.

La cuestión del registro se convierte en la cuestión de los límites de la mirada humana. Los miembros de la Academia de Ciencias, en París, admiraron los primeros daguerrotipos que les presentaba Louis Daguerre destacando que allí se veían detalles de una fineza invisible al ojo desnudo. La máquina (que registraba, ella también) veía mejor que el ojo humano. La cámara lleva consigo desde el comienzo, como por otra parte la foto, la idea de una superación de la mirada humana, menos performativa. El ralentí y la aceleración fueron utilizados, en efecto, por los científicos (los filmes de Étienne-Jules Marey, antes de los de Jean Painlevé) para poder ver lo que no se podía ver a simple vista. Esta dimensión "ultraescópica" se redujo con el paso del tiempo, y los objetivos de hoy apuntan más a reproducir la visión normal que a cambiar sus parámetros. La máquina tiende a hacerse conforme con la visión humana y a perder, si podemos decirlo, su ajenidad.

Habría, hay también un "visible más allá de lo visible". Lo no visible y el fuera de campo se recubren y se descubren al mismo tiempo: los límites del ver, como los límites del cuadro, convocan a las potencias de lo imaginario. Las palabras y las imágenes (sustancias del cine) forman juntas una suerte de torzada en la que unas y otras se designan y enmascaran a la vez.

Pero ya existe el hecho brutal e inmanente de que, en la película o en la unidad de memoria, se inscriben elementos del mundo visible que no están *a priori* destinados a ser vistos (el viento, por ejemplo). No vemos todo (para parafrasear al "no vemos nada" de Daniel Arasse).

Vemos quizás en función del tiempo que pasa. El registro de un campo cualquiera por parte de la cámara desemboca en deber distinguir y separar lo *visible* y lo *visto*. Así, podemos suponer un relativo exceso de cada plano o de cada fotograma respecto de él mismo, un reservorio de signos in-vistos, de sentidos por venir. De este modo podemos redefinir el cine como aquello que supera el control de cualquier cineasta (definición más baziniana que lo que podría parecer). La inscripción verdadera de un momento del mundo en un plano de cine que no sea registrado en estudio (¡y aun así!) es la inscripción de una serie de signos que son como las armónicas de las principales notas. El camarógrafo, el cineasta, pueden organizar el cuadro, el campo, pero ya el fuera de campo supera su conciencia, y las imágenes durmientes en el interior de las imágenes desmienten su control. Esta definición del cine nos hace pasar al límite del análisis estético. Hay un suplemento que no sirve directamente a las formas controladas por el artista, que las desborda, que continúa afirmando una autonomía del mundo en relación con su puesta en espectáculo. Algo está rodando solo: la máquina-cámara detenta un poder sobre el cual el artista o el técnico nada puede hacer. Es el desborde que también conviene denominar "cine".

8. Tornada

Unas palabras a propósito de Jean Rouch, a quien dedico este libro: para muchos entre nosotros, Rouch era más que un amigo un "maestro", palabra que él habría detestado, pero que es apropiada si nos animamos a hablar de maestría sin maestría, o bien de una maestría más allá de toda maestría. Hablemos de un *amateur* y de un artesano que nunca dejó de reinventar las técnicas para filmar situaciones inaccesibles a los "profesionales". Está Godard, estaba Rouch. Este manual tomó la forma de un abecedario en homenaje a Gilles Deleuze.

Cine, modo de empleo

Acto (pasaje al)

El espectador (de teatro, de cine, de circo) acepta suspender todo pasaje al acto en el transcurso de la representación. La regla del juego es esperar a salir de la sala para hablar, gritar, correr, etcétera. No se trata de que el espectador esté "inactivo": lo que se moviliza a través de lo que ve y escucha es una actividad mental. Percepciones, sensaciones, proyecciones imaginarias: lo que pone en juego la actividad mental del espectador depende de la experiencia subjetiva, de una duración implicada. Imaginaria significa aquí reversible, llegado el caso (como sucede con el juego). Y ése no es el caso del pasaje al acto. No se vuelve atrás. Hay consecuencias. Y quizá lo que se desea hoy sea ese efecto de desgarramiento en el tejido del tiempo vivido (así como también en la esfera social): que la implicación del sujeto en la representación acarree efectos para otros sujetos dentro o fuera del círculo de la representación. Actor sería el devenir del espectador. Hombre, mujer o niño, con cada vez mayor frecuencia se trata de pasar al acto en la escena del mundo; y parece que esta escena se confunde cada vez más con la escena del espectáculo, con su mediatización. El acto puede ser dejarse capturar en una fotografía, sacar fotografías, posar en las imágenes que hacen los demás, hacer esas imágenes, "visionarlas", hacerlas circular, mostrárselas a otros, estar en cuadro o encuadrar, actuar en un filme o incluso hacerlo. Dicho de otra manera, pasar al acto de producir, de fabricar y de distribuir imágenes, detrás o adelante de las máquinas que las registran (teléfonos móviles incluidos).

Casi todos los seres hablantes han pasado en nuestros días por ello. Esta nueva dimensión del ser juntos indica, desde la invención de la fotografía, del cine y del fonógrafo, después de la vuelta al mundo de los operadores de Lumière o de Albert Kahn, una suerte de mutación o de aceleración antropológica, efecto de la generalización del espectáculo, por un lado, y del deseo de lo real y/o de la lasitud frente a lo virtual, por el otro. A la famosa pregunta "¿Qué hacer?" planteada hace un siglo por Lenin, Raymond Queneau respondía: "Nada" (*Traité des vertus démocratiques*, 1993). (Nuestra respuesta hoy sería más bien: "¡Todo!... todo es mejor que nada".) El consumidor de espectáculos cede su lugar al productor, al organizador. El pasaje al acto vale como reacomodamiento de la antigua división entre productores y consumidores. Abre al disfrute de ser actor de uno mismo, y también al de desafiar el fin mortal de cada uno en la medida en que la imagen, por más frágil que sea, tiene muchas veces la oportunidad de sobrevivir a los cuerpos que la han sostenido.

Incluso habría que preguntarse, dentro de la adicción a las cosas nuevas, qué significa ser el compañero, el "sujeto", incluso "el otro" de una máquina. La máquina de imágenes es ciertamente una mediación, aparta el peligro de los cimbronazos ante una alteridad demasiado candente. Filmado, el otro se suaviza, si no se domestica. La máquina-cámara encuadra y repite: encierra, usa. La alteridad que nos propone descubrir siempre está encuadrada, a disposición. La cámara no produce al otro, sino "casi al mismo". Produce reconocimiento, en el doble sentido del término: conocer tanto como agradecer. Es que la cámara es una humana-máquina. Preparada por un conjunto disparatado de experimentadores, sirve y servirá a la imagen que el hombre se hace de él mismo (y del otro). Cuando ya no haya necesidad de la cámara (de la mirada, del cuadro), habrá llegado el momento del *homo bionic*, a la vez cuerpo y representación sin carencias ni suplementos.

Queda entonces planteada la cuestión del devenir del espectador. Cuando filmar o fotografiar depende del pasaje al acto, incluso de un automatismo sin cuestionamientos (sin contemplación), podemos suponer que tampoco habrá contemplaciones respecto de esas imágenes producidas compulsivamente. Por otra parte, ¿quién puede todavía mirar, escuchar, uno por uno, a los millones de millones de objetos audiovisuales que circulan hoy en el mundo? Un vistazo sí, sin dudas, y es la razón por la cual los planos son cada vez más cortos. Flirtear con las imágenes y los sonidos, sin duda, y ésta es la razón por la cual hacemos *zapping*. Nunca habremos visto todos los filmes, como nunca nos habremos cruzado con todos los hombres y mujeres, o leído todos los libros. En la aceptación forzada de esta insatisfacción hay algo infinitamente tranquilizador. Contrariamente a lo que ocurría en siglos pasados, el arte hoy se declina en lo subjetivo, sujeto por sujeto. Entonces es a la vez múltiple e infinito. Las máquinas para filmar (cámara, magnetófono, sistemas de montaje) habrán lanzado esta multiplicación simplemente porque los objetos que producen no pueden no ser lanzados en el mundo. Un filme, cualquiera sea éste, depende de un espectador, cualquiera sea éste. Lo encuentra o no lo encuentra, pero su ser depende de él por la extraña razón de que, entre el cuerpo filmado y el cuerpo que filma, siempre se inserta una máquina, la cual vuelve para insertarse entre el cuerpo espectador y el cuerpo contemplado. Esta máquina lleva, por sí sola, la certeza de que habrá mirada y escucha, que el otro no es un fantasma sino un ser-por-venir de percepciones, sensaciones y lenguaje.

Por una parte, las fuerzas económicas e ideológicas desarrollan su control sobre las puestas en imágenes; por otra parte, y como por reacción, los que persisten en ser espectadores se pliegan a la vez a las formas impuestas en las pantallas y no renuncian a las exenciones del fuera de campo. Este espectador era en otros tiempos, en el tiempo del cine, el sujeto de la puesta en escena, esa ausencia que había que hacer presente entre las sombras representadas. Ése era el desafío del filme, del mismo modo que verlo y escucharlo eran un desafío para él, espectador.

Nos hemos convertido en cazadores de imágenes y no actuamos ni disfrutamos de ahora en más sino a partir del vistazo reflejo del cazador (quien, por otra parte, es un sembrador/lector de huellas, como lo ha mostrado Carlo Ginzburg, 2010). Lo que desaparece, quizás, es la posibilidad de separar las causas y los efectos, de diferir su encadenamiento, de separar los dos bordes del presente, frustrando la avidez y la inmediatez del ver a cualquier precio (los *videogames*). En efecto, el cazador espera. Está emboscado. Una posición poco practicada en nuestros días. ¿Cómo restaurar el deseo de entrar en una temporalidad que no sea la de la satisfacción pulsional solamente? No hay vuelta atrás. Se trata de admitir la dimensión subjetiva y singular de la relación película/espectador. La función de cine perdurará hasta tanto los sujetos tengan necesidad de duraciones para registrar en ellos, y para leer en ellos, los efectos de una representación. El espectador es aquel que sale de la tormenta de las imágenes y sonidos para intentar ver el mundo a través de las imágenes y los sonidos vistos de otra manera.

Actor, actriz

Aquel o aquella que actúa en una película, sea o no su oficio actuar. Cuando es su oficio, se trata de un actor profesional. Cuando no lo es, se trata de nosotros, de cada uno, de aquellas y aquellos que se vieron llevados –por azar o deseo– a cruzarse en el camino de un filme. Puede tratarse de extras (profesionales o no: se convertirían en “profesionales”, en suma, si actuaran en más de un filme). Puede tratarse también de actores encontrados al azar, al paso, de ocasión... El cine denominado “de ficción” ha recurrido con frecuencia a este tipo de actores o actrices “no profesionales” (por ejemplo, en *Païsa*, de Roberto Rossellini, 1946 [*Païsa* o *Camarada*]; en *Close-up*, de Abbas Kiarostami, 1990 [*Close up* o *Primer plano*]; en *Rosetta*, de los hermanos Dardenne, 1999). Pero es en el denominado “cine documental” donde “personas reales”, desconocidos, se convierten en actores de sí mismos y son llevados a representar su propio rol. “Representar” aquí quiere decir llegar con su propio cuerpo, su voz, sus palabras, su pensamiento, su historia, su medio, su grupo social. Lo que hace de cada hombre y mujer un ser singular, una singularidad que el cine revela y exalta a la vez. Es raro, entonces, que ese rol que se da en una ocasión se vuelva a representar en otro filme “documental”. Excepciones: los actores-personajes de Jean Rouch, héroes recurrentes de algunos de sus filmes. Al volver ante la cámara de Rouch, Damouré Zika, Lam Ibrahim Dia e Illo Gaoudel, perfectos *amateurs*, se convirtieron no en “actores profesionales” sino en personajes en el sentido más acabado del término, como ninguna ficción filmada podría producir, personajes que llevan de filme en filme su forma de ser ellos mismos en la ficción.

Tomemos el ejemplo de *Nanook of the North* (Robert Flaherty, 1922) [*Nanuk, el esquimal*]. Según los relatos de Flaherty y la biografía de Paul Rotha, una primera versión había filmado la vida cotidiana de los esquimales en la Bahía de Hudson. La leyenda pretende que ese primer filme se quemó. Accidente o no, Flaherty rehízo su filme, o mejor dicho, hizo otro. Evidentemente, filmada, la vida de todos los días es portadora de una fuerte potencialidad de narración y de ficción: sea verdadero el incendio, o sea simbólico, se trata de contar una historia, lo que se convirtió en el desafío de Flaherty y del documental. Antes de su regreso al gran Norte para volver a rodar el filme, los empleados del comerciante de pieles Revillon, que lo financiaba, le hablaron de Nanook, un esquimal que cazaba para ellos y al que consideraban “el mejor”. Sin encontrarlo en ese momento, Flaherty decide hacer de Nanook su héroe: la idea era contar la historia de un esquimal ejemplar, el más valeroso, el que lleva por nombre “Nanook”, el oso en inuktikut (de hecho, el cazador se llamaba Allariallak). Flaherty le inventa una familia y dramatiza su combate para sobrevivir. Nanook se convierte en un personaje, adquiere esta dimensión de universalidad que lo hará conocido en el mundo entero. Ése es el hecho mismo del cine: Nanook se nos parece, nos parecemos a él en nuestras alegrías infantiles y en nuestra maravilla ante el mundo.

Los cineastas tienen que vérselas con personas inscriptas en su vida, en su vida real. El encuentro con el cine convierte esas vidas en más ejemplares, hace de esas personas personajes. Hay que reconocer aquí, o reivindicar, una potencia particular del cine, que no es ni la del retrato fotográfico (Nadar) ni la del retrato pintado (Cézanne). La persona, la mujer o el hombre de la vida común y corriente, ni héroe ni diablo, se ve llevada, dentro de la relación cinematográfica, a aparecer como en una proyección de sí misma, como si estuviera en devenir, todavía por fraguar, todavía por terminar. El cine trae el futuro a todo presente. El ser está en utopía.

Representar el propio rol equivale a sobrepasar la barrera de lo desconocido. ¿Quién soy yo para el otro que me contempla, que me observa, que me mira con insistencia? ¿Quién soy? Nunca lo sabré, y la fuerza particular de esos actores “*amateurs*” depende precisamente de eso mismo, de que no tienen ningún miedo, ni memoria, ni experiencia como para saber cómo aparecerán ante los ojos de ese otro inasible que es la cámara, a la vez huella de un espectador por venir y compañero maquinal de la relación presentificada. Debemos apreciar que sea la cámara la que revele esa suerte de inocencia del cuerpo filmado: prueba de que el mundo todavía no fue ajado por la desmesura de las miradas. Todavía queda por representar, por ver, por estar con una cámara.

Pierre Perrault se preguntaba: “¿Qué voy a poder hacer para que alguien que encuentro tan extraordinario en la vida pueda continuar siéndolo ante mi cámara?”. ¿Qué hacer del otro que se filma precisamente porque lleva consigo esa dimensión de alteridad? La potencia del cine de Perrault depende de esa evidencia, rápidamente reconocida, de que la alteridad del otro no puede ser filmada, es decir, no puede alcanzarnos sino por medio de un pasaje a través de la palabra –esa palabra que no podemos no compartir–. Compartimos la imagen de los habitantes de la Isle aux Couldres, sin duda. Pero primero su palabra. Nos encontramos atrapados en la escucha compartida de esta palabra, compartida con otras escuchas (que vemos escuchar en el filme). Este pasaje a lo oral es precisamente el hecho mismo del registro sincrónico de imágenes y sonidos. El cine directo, o lo que se acerca a él, abre el cine a la potencia de la palabra asociada libremente.

Para Pierre Perrault, cada uno de nosotros lleva consigo una parte de poesía o de ficción. Y la tarea del cineasta no es en lo más mínimo inventar esa parte, puesto que ya existe, sino abrirle la ocasión de que se manifieste. Aquí, sí, la palabra está primero. Perrault grababa durante largo tiempo a aquellas y aquellos que serían sus personajes más adelante. Luego transcribía esas palabras grabadas, las cortaba, las montaba como si se tratara de un guión en proceso. Retranscriptas, las palabras pasaban del modo oral al modo escrito. Quedaba por hacer el trabajo de volver de lo escrito a lo oral. Quienes habían dicho palabras que estaban grabadas eran invitados a volver a decirlas, pero esta vez en el encuadre (que no era coaccionante en lo más mínimo) de un plano narrativo, en los lugares de la acción, en su tiempo, que volvía a empezar. Las palabras de Alexis Tremblay, por ejemplo, no están dichas nuevamente, no son una repetición. Están vinculadas a su fuente –aquí y ahora– como un brote nuevo, que no podemos, como espectadores, entender como una manera de hacer, o una técnica, incluso un talento, un don: nace y se desarrolla en su inocencia, como al margen de todo artificio. El artificio es hacer como si no hubiera artificio. En el cine como en el texto bíblico, la ilusión de las ilusiones es que no haya ilusión. Puesto que toda palabra filmada es primero escuchada, Perrault fabrica las modalidades de una escucha de lo inaudito.

El actor del documental –entonces– no tiene ningún medio de hacer como si no estuviera siendo filmado. Todo lo contrario, eligió entrar en un filme, participar en un rodaje, ése es, antes que nada, su deseo; en consecuencia sostiene con quienes lo filman una relación de complicidad inicial. Sin duda sabe evitar marcar demasiado esa relación. Pero yo, espectador, reconozco bien de qué modo la cámara es su aliada, su compañera. Representa "para ella" y, entonces, "con ella". El actor de sí mismo se ve llevado a salir de él mismo a partir del hecho del rodaje, de la exposición ante la cámara y el resto del equipo. Se le impone una *performance* inédita. El rodaje actúa como un fermento, hace levar y deja aparecer algo del ser que no se mostraría siempre, una mezcla de íntimo y de ajeno. El sujeto que representa está escindido como lo está el espectador. Él y otro, él como otro bajo la mirada de los otros. Es la parte creadora que se supone que está presente en todo ser hablante y que encuentra de este modo cómo manifestarse. La persona filmada tiende a convertirse en personaje. Se excede ella misma. Se desborda. El rodaje funciona como un excitante, un trampolín, una zambullida. Y esto puede ser para mejor tanto como para peor. Algunos productores cínicos no vacilan en utilizar el deseo de figurar de muchos "desconocidos" para filmarlos haciendo el ridículo (por ejemplo, en *Striptease*, por France 3). Los cineastas llamados documentalistas tienen, en cambio, la preocupación constante de no abusar de la situación de fragilidad en la que ubican a las personas filmadas. Se trata de compartir con ellos un filme, una creación, en donde puedan si no "reconocerse" (y esto es evidentemente imposible), en todo caso descubrirse como "otro" sin tener que sonrojarse. Si cada uno de nosotros lleva consigo una parte de ficción (aunque más no sea su novela familiar), lleva, por el mismo movimiento, una parte de alteridad, es esa singularidad abierta a la multi-dimensionalidad la que el cine, precisamente, ama filmar, en uno y para todos. El cine se interesa en las singularidades porque su funcionamiento descansa en la impresión de realidad que supone una semejanza entre la imagen y la cosa o el cuerpo, trazo por trazo. Lo singular de cada cuerpo, de cada palabra, es registrado y consumado por el cine en la medida misma en que haya semejanza entre las imágenes o los sonidos y sus referentes, sus fuentes. Al mismo tiempo, en un mismo movimiento, el cine filma y fabrica singularidades. Cada espectador es singular, y por ello singularmente articulado con otros espectadores, es decir, con un conjunto vivo. Es la razón por la cual la tipificación (la acentuación al límite de la caricatura) queda desarticulada por el cine, que la señala como tal. Ahora bien, indudablemente esos seres singulares que filmamos pertenecen, como nosotros mismos, a ciertos tipos, pero esos tipos son difusos, borroneados, problemáticos. El cine, operador de singularidades, ha destruido los tipos de la farsa y la *commedia dell'arte*. Es la razón por la cual el gusto predominante hoy en día es filmar al hombre común, al hombre de la calle, al hombre de la vida cotidiana –o la mujer– porque no están tipificados. Es necesaria la carga de la caricatura para tipificarlas (*sketches* de France 2, por ejemplo). Suponemos que hay una correspondencia entre el fenómeno y la "democratización" de las prácticas cinematográficas que hace que las herramientas de filmación estén prácticamente en todas las manos, y el hecho de que se suponga que todos y todas, hoy, podemos entrar en un filme, lo que no era el caso en los años cincuenta.

Actor profesional

Aquel o aquella cuyo oficio consiste en desempeñar otros roles diferentes al suyo. En el teatro y en el cine encarna personajes. Da cuerpo y voz a un texto o a un diálogo que, por regla general, no ha escrito él mismo, que no proviene de él, que puede encontrarse con su deseo de representar, pero que no lo representa en tanto sujeto de él mismo, en tanto ser singular. Excepciones (cuando actúan en sus propios filmes): Buster Keaton, Charlie Chaplin, Sacha Guitry, Clint Eastwood, Woody Allen, Nanni Moretti, Robert Kramer, Avi Mograbi...

El actor profesional de cine se define dentro de ese cuerpo filmado que hace *como si* (ficción) no estuviera siendo filmado. Que hace *como si* los efectos del rodaje en su estado o en su forma no debieran ser perceptibles. Que hace como si no hubiera ni cámara, ni equipo, ni proyectores, etcétera. Que se despliega, para decirlo de otro modo, en un universo imaginario que no coincide nunca con las condiciones reales de su fabricación. ¡Al diablo el trabajo! La ilusión primero. La ilusión es que no hay trabajo, ni de parte del actor profesional, ni de aquellas y aquellos que lo filman, ni de los espectadores mismos. Denominamos "trabajo" a todo lo que se construye, incluido el sueño. Por una parte, todos los rodajes cansan, tensan, utilizan los resortes de cada cual, y primero que nada del actor profesional; por otra parte, el actor profesional trabaja para borrar estos daños. La ficción no es la historia contada que no es nunca sino una historia hecha, como todas las demás historias, de mentiras y verdades; la ficción es lisa y llanamente el hecho de negar la realidad de las condiciones de emergencia de un relato. Enunciado y enunciación no se corresponden uno con otra.

Es en la medida en que no está ahí para actuar *de él mismo* sino *siempre de otro* que el actor profesional, tanto masculino como femenino, puede representar el rol de *superficie de proyección* en la que algo de cada espectador podrá reflejarse, aparecer, desaparecer. Esta función de espejo es sin duda indispensable para toda sociedad humana: la *humanización* (del animal, del niño, del hombre o de la mujer) pasa por el *estadio de la imagen*. No somos solamente seres hablantes; las imágenes, nuestras imágenes, las que fabricamos tanto como las que vemos, las que nos obsesionan, las que rechazamos, son aquello por medio de lo cual reconocemos como absolutamente singulares y al mismo tiempo pegadas a otras. El actor profesional, por la abertura que presenta, recibe (casi) todas las imágenes posibles.

Entonces podemos amar u odiar al actor profesional más que a nuestro prójimo. En todo caso, es más cómodo. Pero en verdad *no podemos sino amar al actor profesional*, hombre o mujer, precisamente porque no termina de ser *otro*. Por cierto. llegará el momento, el filme, en el que "nos pertenecerá", como una producción de nosotros mismos, un *pariente*. Y en el fondo es lo que la práctica del cine llamado documental puede lamentar dentro de la práctica de un actor profesional de oficio: que su alteridad, inaprensible, no sea siquiera pasible de ser opuesta al filme que se está haciendo. Sentimos pesar sobre nuestros filmes la amenaza real de que aquella o aquel que está allí en nombre de su propia vida nos diga, en nombre de eso mismo, que él, o ella, no quiere estar más en nuestro filme. Divorcio fatal. Ya no habrá filmes. Las producciones, los estudios, se precavieron en toda época contra ese riesgo a fuerza de contratos, de cláusulas, de cheques y abogados. No tenemos como viático sino la gracia frágil de un encuentro acordado.

Aleatorio

Filmar no es pintar, escribir, componer. La intervención de una máquina requiere regulaciones, condiciones previas. La improvisación en cine supone, entonces, un mínimo de preparación: no se improvisa sin darse los medios de improvisar. Por otro lado, filmar equivale a constituir situaciones a partir de las cuales son posibles todo tipo de puestas en historia o de puestas en forma. En ese sentido, el cine es abierto. Y filmar abre la caja de Pandora: no sabemos de dónde viene, adónde va. El control es tomado por sorpresa. Digamos de inmediato cuán raros y preciosos son los filmes que juegan ese juego (Renoir, Cassavetes, Rozier, Kramer, Rivette, Iosseliani, André S. Labarthe... y tantos "documentalistas"). Lo aleatorio filmado produce una sensación extraña que confunde azar y necesidad. Un ejemplo: el plano (47 segundos) en el que vemos en *Close-up* de Abbas Kiarostami (1990) [*Close up* o *Primer plano*] el pie de un personaje secundario patear un recipiente cilíndrico (un "spray insecticida"): el objeto filmado en un plano cerrado rueda a lo largo de una calle en pendiente, rueda, rueda, y termina por detenerse inopinadamente. El espectador, encantado por ese curso azaroso, no puede imaginar otra cosa que un golpe de suerte. ¿Cómo saberlo? Lo que importa, de hecho, es el *a posteriori*: que ese plano sea mostrado integralmente en el filme, en continuo, y que el espectador se vea confrontado así con lo aleatorio de ese descenso casi interminable, por el cual toda la situación precedente queda suspendida y deviene contingente. En ello se nos ofrece la sensación maravillosa de asistir por primera vez a una suerte de azar feliz, o de performance impecable. El filme que veo siempre se percibe como "lo que me sucede en el presente" (Robert Kramer), incluso si sé que ese filme en cuestión data de 1990. *Lo sé bien, pero aun así....*

En un plano completamente distinto, en la fotoquímica, la repartición aleatoria y no homogénea de los cristales de haluro de plata que están en suspensión en la gelatina crea una microestructura diferente y singular en cada fotograma, puesto que cada grano es diferente y está dispuesto de modo diferente de un fotograma al otro. Cuando las imágenes se animan gracias a la proyección, el espectador tiene la impresión de un movimiento del grano. Lo aleatorio está en el centro de la imagen (véase *fotoquímico/digital*).

Alienación

En la estela de la Escuela de Frankfurt (Max Horkheimer, T. W. Adorno, y más recientemente Harmut Rosa), la noción de alienación (el sujeto dominado es enemigo de sí mismo y aliado del sistema que lo oprime) se ve aplicada a la cultura de masas en tanto que es un poder de entretenimiento que releva a los sujetos de toda toma de conciencia de la realidad de su suerte, desviándolos de este modo de los combates necesarios para cambiarla. Se apunta prioritariamente al cine –que pronto se convirtió en la principal industria del entretenimiento (*entertainment*); el consumo de mercancías culturales se denuncia como si nada sucediese respecto del sujeto en el transcurso de ese consumo. Y eso no es cierto. Entonces se impone una corrección. Sí, todo entretenimiento implica el pasaje del sujeto por una posición de alienación. Fatiga, hartazgo, necesidad de "cambiar las ideas", es decir, necesidad de curar una alienación mediante otra, la alienación del trabajo por medio de la alienación de las distracciones. Sea.

Pero el espectador conoce durante la función de cine una experiencia subjetiva que puede cambiar algo de su relación con el mundo, con los otros, con él mismo. Sustituimos una dialéctica de la razón (Horkheimer, Adorno) por una dinámica de las sensaciones y emociones, una poética de los significantes. Sin duda, esto no llega hasta una toma de conciencia tal como la que conoce la nueva remesa militante (tal como es filmada, por ejemplo, en 1936 por Jean Renoir en *La Vie est à nous* [*La vida es nuestra*], bajo el modo de la revelación, del deslumbramiento), pero puede constituir sus premisas, al menos en el plano afectivo. Verse perturbado por un filme o una secuencia de un filme, plantearse preguntas, experimentar nuevas sensaciones, eso significa sencillamente dar un paso fuera del círculo de la alienación, un paso provisorio y precario, sin duda, pero –con todo– un movimiento hacia la salida de la caverna. El lugar del espectador siempre

está a punto de deslizarse hacia un lugar crítico. Quizá suceda que en la medida misma en que el dispositivo cinematográfico es embaucador, en que lo representado se hace pasar, en el cine, por lo real, ocurre que el espectador se ve llevado a dudar de las certezas cuya "realidad" lo agobia fuera de las salas cinematográficas. En la pantalla, los "absolutos" están a nuestro alcance, tienen como límite nuestra propia relación con el encuadre que los inscribe. Encontrarse atrapado en la inevitable ambigüedad de las representaciones constituye una suerte de escuela de la ambivalencia, en la que descubrimos lo que compete a la complejidad de los sentimientos y de las situaciones, y la parte que le atañe a su propia complejidad. La función de cine coloca al sujeto en una suerte de crisis ligera y pasajera en la cual algunos de sus reparos amenazan con colapsar y sus murallas defensivas con derrumbarse. El lapso de tiempo que se pasa viendo un filme se constituye de este modo de momentos de implicación, de cuasi alucinación, de sueño en la vigilia; resulta de ello una subjetividad más agitada, o más trabajada que en la normalidad de las situaciones vividas, en las que el sujeto no está sino raramente aislado en medio de imágenes y sonidos.

Nos parece que quien planteó muy bien esta cuestión fue Luc Boltanski, en su libro *De la critique. Précis de sociologie de l'émancipation:* "[...] la descripción en términos de fuerzas y relaciones de fuerzas, para poder desplegarse, debe convocar el lenguaje de las determinaciones causales tomado de la ciencia en sus orientaciones positivistas. Ella coloca el acento, entonces, en el poder de los mecanismos de opresión, en el modo en que los oprimidos siempre los encuentran ya ahí, antes incluso de su entrada en el mundo, y en la manera como los sufren pasivamente, o incluso, para dar cuenta de su alienación, en el hecho de que llegan hasta a adoptar los (pretendidos) valores por intermediación de los cuales se encuentran sometidos, interiorizados bajo la forma de ideologías. En cambio, la descripción en términos de un desarrollo progresista orientado hacia la emancipación y que descansa no sobre una evolución lineal y fatal, sino sobre las acciones de hombres rebeldes y sin embargo dotados de razón(es), debe por el contrario poner el acento en la autonomía de los seres humanos capaces, bajo ciertas condiciones históricas, de tomar conciencia de su alienación y sublevarse contra las fuerzas que los dominan" (2009).

El acontecimiento de un espectador crítico es un hecho confeso, histórico, sin duda minoritario, pero recurrente. El cine que me aliena me suministra también las herramientas sensibles que me hacen percibir, y quizá también pensar, algo de mi propia alienación. Sin embargo es bastante probable que ese espectador, en el límite de la conciencia de su lugar, no quiera saber más al respecto. Posición ésta la más frecuente, sin duda, porque es más confortable; pero, contrariamente al yogurt con frutas, el filme no desaparece luego de la ingestión. Se producen algunos borbotones de preguntas, remanencias, retornos, ecos. Por poco que sea, algo del trabajo, o más bien del trato cercano de la obra con mi psiquismo, no se autodestruye. Los fantasmas no existen, y sin embargo nos acechan. De igual modo los filmes. ¿Pero cómo? Es que se han convertido en parte de nosotros mismos, algo que ya eran cuando estaban en la pantalla. Uno se olvida de un filme, ya no piensa en él, ni siquiera sabe de qué trataba; pero el filme no nos olvida –o al menos ciertos filmes. Se lo haya querido o no, se instala un resorte comparativo y finalmente crítico. A tal punto existen que los que creen en ello más ciegamente son también aquellos que pueden verse sorprendidos, pero extasiados, por el incidente o el acontecimiento que destruye la ilusión. Mejor todavía que el teatro, el cine mantiene tensa la cuerda (y disfruta de ello) entre la buena disposición de la representación y aquello que la incordia o la rompe.

Y en la medida en que la operación cinematográfica no se sostiene sino por el crédito de creencia que el espectador concede al filme y al sistema mismo de la representación cinematográfica, la alienación y la creencia se completan y combaten a la vez: en el centro de la creencia, subsiste, indómita, la duda. Toda alienación es un enceguecimiento, y el espectador de cine se ve, quizás, llevado a convertirse en menos ciego. La creencia se definiría entonces como una dimensión reversible: uno entra ahí pero también sale. En el interior mismo de su alienación, y sin cuestionarla, el espectador se ve llevado a moverse, a dejarse atrapar en el juego de la creencia y a desprenderse de ella, a instalar, a través de ella, una distancia variable con el objeto y con el propio mecanismo que consuma su alienación. Nuestra hipótesis es que el lugar del espectador es un lugar crítico, tendencialmente.

"La vida tiene necesidad de ilusiones, es decir, de no-verdades que se tienen por verdades" (Nietzsche, 1872-1875).

Alteridad, otro

Filmar equivale a encuadrar al otro: hombre, mujer, máquina, animal, cosa... Y ese "otro", para poder ser encuadrado, debe prestarse a ello, a sabiendas o no. No hay, entonces, un "otro" radical para el cine, otro que no sería tal como para negarse a ser filmado o a hacer imposible un rodaje. Todo cuerpo, todo rostro (toda palabra, *a fortiori*) que se encuentra en una pantalla después de haber sido filmada, y por lo tanto encuadrada por el ocular de una cámara o en una pantalla de control, está acomodada por el cine, recibida, inscripta, incluida, docilizada; su eventual alteridad inicial de ahí en más queda relativizada, ya no es irremediable. El cine es una máquina de domesticar al otro. En cuanto a los animales que actúan en los filmes, quizás hayan podido ser salvajes, pero están domesticados. Recordamos esa pequeña historia de André Bazin que retoma Serge Daney: hay una expedición de antropólogos que aborda a una tribu hostil y sobre todo antropófaga con el objetivo de filmarla. Una de dos: o bien no hay filme, porque los antropólogos fueron devorados por los antropófagos, o bien hay filme, y los antropófagos no son tan antropófagos. Filmar al otro es, evidentemente, hacerlo entrar en una relación, la relación filmada, que supone un mínimo acuerdo entre quien filma y quien es filmado. Más todavía encuadrar al otro: es disciplinarlo, meterlo en la jaula de un encuadre. La misma lógica es válida para filmar al enemigo: si el enemigo es verdaderamente el enemigo, me mata, tenga o no tenga una cámara; pero si acepta que yo lo filme, entonces acepta un armisticio. En cuanto a las alteridades (siempre relativas) vinculadas a las elecciones sexuales, hace mucho tiempo que el cine se constituyó en su principal escena social, a pesar de las censuras –o a causa de ellas–. Esto vale para la puesta en imágenes, la puesta en escena, la puesta en pantalla. El otro, filmado, es menos otro. Piénsese en *Sylvia Scarlett* (George Cukor, 1935) [ídem], o en *Some Like it Hot* (Billy Wilder, 1959) [*Con faldas y a lo loco*]. Y en tantos otros filmes.

Quedaría el espectador. En él se esconde una parte de alteridad no fácilmente reducible. Quizá sea para reducir esa parte de ajenidad en él que llega a inscribirse en el encuadre del cine; quizá por eso se instale frente a una pantalla, constate que el otro es igualmente frecuentable, al menos en tanto figura, espectro, personaje. Y si hubiera que definir esa "alteridad" particular del cine, sería necesario suponer una mezcla diversamente dosificada entre lo mismo y lo otro, entre familiar y ajeno. El otro filmado está en el mismo filme que veo (en el mismo filme que yo), entonces entre él y yo hay lo mismo (aunque más no fuera esa capacidad de todo cuerpo para reconocer el cuerpo del otro como humano) y lo no mismo: toda una serie de diferencias que son precisamente aquello a lo cual puedo aferrarme en el otro para desearlas, rechazarlas, etcétera. Diferencias a igual título que las mías, por desemejantes que puedan ser. Esta separación entre familiaridad y ajenidad (*heimlich* y *unheimlich*) es precisamente aquello que trabaja el cine, el cual detecta y subraya hasta qué punto todo cuerpo filmado es la singularidad misma, como sucede con toda subjetividad filmada.

Alterno (montaje)

Una misma acción se desarrolla en el espacio y en el tiempo: una persecución, por ejemplo, funda un primer tipo de montaje alterno. El fugitivo y su perseguidor son mostrados alternativamente en movimiento. También se puede hacer alternar la carrera hacia algún objetivo con la acción que se desarrolla en el mismo momento y dentro de la situación que se intenta transformar interviniéndola. Ejemplo: la carrera que, en *Intolerance* (D. W. Griffith, 1916) [*Intolerancia*] salva la vida *in extremis* de un condenado a la horca. Otro acercamiento: dos sucesiones de escenas ajenas –más o menos ajenas– una a la otra se alternan en el montaje. A y B se suceden en la composición de conjunto. La primera serie interrumpe la segunda antes de ser, a su vez, interrumpida por la primera. Una separación temporal importante aleja las dos sucesiones una de la otra, pero, sin embargo, luego se intersectan en una suspensión del sentido (*Adieu*, Arnaud des Pallières, 2009). Esta figura de estilo supone rodar bajo la ficción, o "como" en la ficción, es decir, supone haber imaginado desde el rodaje la sucesión de los retornos de ambas series, previendo, por ejemplo, un cambio de lugar entre el final de un fragmento X de la serie A y el comienzo del fragmento siguiente (Y) de la misma serie A, luego de que ella haya sido interrumpida por la serie B. Dicho de otro modo, los fragmentos sucesivos de ambas series se suceden bajo el modo de la elipsis. Ha pasado "tiempo" diegético entre el fragmento X y el fragmento Y que se supone lo sigue dentro de la serie A.

La situación del clandestino de *Adieu*, cuya serie interrumpe las escenas de la familia francesa, cambia de fragmento en fragmento. Este cambio (de lugar, de contexto, de comportamiento, etcétera) deja ver el avance mismo del relato, el avance del filme. La alternancia de las dos series de escenas, A y B, significa que no se supone que la acción de la serie A se interrumpe cuando le sucede tal segmento de la serie B. La serie A continúa (si nos atrevemos a escribirlo así) debajo de la serie B, que la enmascara. Y a la inversa. Si el tiempo avanza para una serie, nos es difícil suponer que ha dejado de avanzar para la otra. Alternativamente, los fragmentos de las series A y B se suceden en la pantalla y, al sucederse, se recubren: cada una de las series está hecha de fragmentos que se suceden unos a otros, estén enlazados o no. Así,

se inscribe una doble temporalidad, por una parte visible y por otra parte no visible. Esto es lo que podríamos designar como una *reserva de fuera de campo* por venir. ¿Qué ha sucedido en la serie A cuando un fragmento de B está en la pantalla? ¿Y recíprocamente? Parece que esta serialidad fuera el sistema mismo de las series de televisión, al menos de aquellas en las que los episodios están en una relación lógica y cronológica y que no son relatos enroscados sobre sí mismos. Serialidad y alternancia abren brechas diegéticas que es tentador fingir colmar *a posteriori*. El pasado se convierte en una reserva de futuro.

En cambio, asistimos a un efecto de inmovilidad cuando volvemos punto a punto, como es el caso de algunos documentales, al mismo personaje, al mismo lugar, encuadrado de la misma manera, etcétera. Ahí sucede que tenemos la impresión de que la narración no avanza. Ficción o documental, el carácter lineal del despliegue del objeto temporal que es un filme desde un comienzo hasta un final, sugiere con fuerza que deba percibirse algo así como un movimiento del relato. El desfile del tiempo material de la proyección intersecta el despliegue del tiempo diegético.

La lectura, como la escritura, implica, o bien no excluye, la vuelta atrás, que no es materialmente posible en el cine, en el teatro, en un concierto. El *flashback* sólo puede ser imaginario. El pasado que llega para inscribirse en una escena "en presente" desfila él también desde el comienzo hasta el final. El "pasado" va en el mismo sentido que el "presente": hacia el "futuro".

Altura del hombre (cámara a la)

La fórmula pasa por ser de Howard Hawks. Es cierto que las obras de este cineasta, por más crueles o curiosas que puedan ser, casi siempre afirmaron una dignidad equivalente para los cuerpos de los actores filmados, sean hombres, mujeres (y niños). Esta "altura", completamente simbólica, no concierne solamente a la relación de la máquina con los cuerpos filmados: por supuesto se trata de ubicar al espectador a la misma "altura del hombre". Es una constante del gran cine hollywoodense (1935-1995) suponer siempre un espectador crédulo e incluso infantil, ciertamente, pero raramente indigno.

Alucinación

El lugar del espectador de cine es relativamente indiferente al fenómeno de alucinación, que equivale a tomar lo representado por un real. Este "representado" sigue siendo una mixtura de realidad y de imaginación o fantasía. Roland Barthes, luego Antoine Compagnon, recordaron la emblemática historia del "soldado de Baltimore". Hela aquí: un teatro exhibe *Otelo*, de Shakespeare. En la época, mediados del siglo XIX, un soldado armado estaba de guardia como era de rigor durante las representaciones. Todavía en esa época (y hasta mediados del siglo XX), los personajes negros (aquí: el moro) eran representados por actores blancos maquillados con betún. Llega la escena en el que el moro asesina a Desdémona. El soldado apunta y dispara. La bala hiere al actor. Se interroga al soldado: "¡No puedo aceptar que un negro estrangule a una mujer blanca!". El negro no era un negro sino un actor; Desdémona era una actriz; lo único real era la bala, el fusil, el tirador y la escena que se exponía ante su mirada. Salvo raras excepciones, parece que el espectador de cine nunca forma parte de la proyección de otro modo que imaginariamente (*Sherlock Jr.*, Buster Keaton, 1924) [*El moderno Sherlock Holmes*]. Se proyecta imaginariamente en la pantalla, pero de manera flotante, aleatoria, intermitente, inconstante, en suma. Nada en común con la alucinación propiamente dicha.

La oportunidad del cine es precisamente no quedar atrapado en el campo de gravedad de la alucinación. El espectador de cine sigue estando en parte lúcido y consciente de su lugar material. No se desbalancea hacia el lado de la pantalla sino en esa contradicción que hemos denominado *denegación*. Y este desbalanceo no es completo sino por intermitencias. A la vez en la situación filmada en la pantalla y en su lugar efectivo en una sala cinematográfica, el cinespectador se divide entre dos "realidades" igual de efectivas como incompatibles. Esta discrepancia requiere un mínimo de distancia clínica. El espectador no "entra" en la imagen sino muy brevemente, de modo intermitente. Con frecuencia sale también deslizándose del más allá de la imagen al aquí debajo de la sala.

La alucinación, en cambio, es un motivo *tratado por el cine*, e incluso con muchas ganas, como una *puesta en abismo* de la operación cinematográfica misma, como si por ello se enunciara un deseo (un anhelo) de multiplicar los poderes del cine. Que un filme esté en la medida de engañar a un espectador al punto de hacerle tomar la ilusión por la realidad, es evidentemente negar la verdadera potencia del cine, que es la de la ilusión, sin duda, pero una ilusión acribillada de dudas. O bien, desgraciadamente, es suponer un espectador particularmente débil de espíritu. Sin dudas existe. Creemos que el cine, desde sus comienzos, se hizo más grande por no encerrar a sus personajes ni a sus espectadores en su innegable debilidad, sino por hacer de ésta una suerte de oportunidad. Basta con ver a Charlot, a Buster Keaton.

Amateur

Celebremos al *amateur*. Si la creación artística es una brasa que no podemos sostener sin quemarnos los dedos, el *amateur* es aquel que no tiene guantes. Por definición "no reconocido por sus pares", no arriesga nada en lo que atañe a su reputación. En cambio, está totalmente poseído por la pasión. El *amateur* es el hombre de la posesión, en contraste con el hombre de la propiedad que corre el riesgo de ser o devenir el profesional. El mercado lo tiene aferrado de un lado: la inevitable compra de herramientas y materiales. Pero está libre del otro: el de su producción, el de los productos del ejercicio de su pasión, puesto que es ignorado por aquellos que fijan los valores del mercado. Ciertamente, el cine no se hace solo: hacen falta colaboradores y personas que lo financien. Pero el cineasta *amateur*, además de que paga él mismo, mete con ganas la mano en el bolsillo, porque es un productor a su vez *amateur*. Nada de lo que escribimos aquí es verdaderamente razonable. Pero todo ha sucedido. La figura del *amateur*, entonces, flota entre la inconciencia y el cálculo, en ese *entre* del aventurero, del explorador, de aquel que no sabe resistir a su deseo y a la vez no sabe qué hacer con él.

Nos hemos asombrado de la cantidad de cineastas y de filmes que en estos últimos años recurrieron a actores *amateurs*. Era antes el caso de los "roles menores" (Daniel Boulanger, en *À bout de souffle*, 1958, Jean-Luc Godard) [*Sin aliento* o *Al final de la escapada*]. Películas enteras se hicieron con actores *amateurs*: Les *Rendez-vous des quais*, Paul Carpita, 1953; otras veces, el actor o la actriz *amateur* desempeñó el rol principal: por ejemplo Émilie Dequenne, en *Rosetta* [ídem], de los hermanos Dardenne, 1999. Pero la referencia mayor sigue siendo, evidentemente, *Close-up* de Abbas Kiarostami (1990) (*Close up* o *Primer plano*) filme en el que todos los personajes llegan desde su propia vida para volver a representar uno de sus episodios críticos, teniendo en cuenta el hecho de que todas esas vidas ya están imantadas por el cine.

En nuestro siglo, entonces, el siglo del mercado y los bienes culturales, es decir, de la cultura de masas, el calificativo de "*amateur*" adquirió un tono vagamente peyorativo. Se alardea ante nosotros de los profesionales. "Los profesionales de la profesión", decía Jean-Luc Godard. Es necesario que nos interroguemos acerca de esta distinción. ¿Los profesionales no son siempre, quizás, *amateurs*? ¿El *amateur*? Pero si es antes que nada aquel que practica un arte, que sigue su movimiento, que lo celebra entre amigos. El que se encuentra, por eso mismo, de hecho, sea en los márgenes del mercado (*bricolaje*), sea en otro mercado, en el del entretenimiento de masas. La pasión por el cine afecta tanto, si no más, a los *amateurs* que a esos "profesionales" que vemos tan desganados y sin ambición artística. Sin saberlo, el *amateur* es un actor para que el arte continúe. También es, y cada vez más, el mejor de los clientes para las firmas que fabrican y comercializan cámaras "*amateurs*", cuyas características se acercan a las de las cámaras "profesionales", aunque no su precio de venta, que es muy inferior.

A partir de ese hecho, y desde hace ya mucho tiempo, el cine se ha desarrollado esencialmente desde el mercado *amateur*. A excepción del sonido sincrónico, que primero se hizo en estudios, treinta años más tarde, y antes de estar en la calle, la mayor parte de las "innovaciones" provienen del cine *amateur*, y de las necesidades de los ejércitos, es decir, primero, de la propaganda. El color, por ejemplo, se difunde a gran escala a partir de los formatos y de los celuloides *amateurs*.

Desde los comienzos del cine, pioneros como Georges Demenÿ, impactado por el éxito de la cámara fotográfica Kodak, pensaba en el mercado de los *amateurs*. Los hermanos Lumière, antes del Cinematógrafo, eran industriales que trabajaban para la fotografía *amateur*. En cuanto a Étienne-Jules Marey, científico y fisiólogo, inventaba como *bricoleur* su fusil cronofotográfico (1890), prototipo de metal y que funcionaba, como el revolver fotográfico del astrofísico Jules Janssen (1873), sobre la base de electricidad (ese "fusil" es considerado por Laurent Mannoni como la primera "cámara documental"). El Cinematógrafo Lumière (1895) fue construido de madera y funcionaba por acción manual del operador, que tenía que girar una manivela. El aparato es liviano y de una autonomía perfecta. El prototipo, obra de Charles Moisson, dará nacimiento a la primera cámara en serie, de la que Jules Carpentier construyó 200 ejemplares (por lo tanto es una máquina producida en serie la que marca el nacimiento del cine). A diferencia del fusil de Marey, un aparato de laboratorio, el Cinematógrafo es una cámara *low tech*. Carpentier, antes que nada especialista en electricidad, construyó una cámara de manivela, autónoma, simple y fiable.

La historia del cine nos enseña que los cineastas que quieren filmar fuera de los senderos trillados sólo raramente recurrieron a la última avanzada de la tecnología. Prefieren cámaras menos dotadas, sin duda, pero que les dejen mayor libertad. Más que a los técnicos y cineastas de profesión, las cámaras están destinadas a los *amateurs*, al ejército, a los reportajes. La cámara de Bell & Howell de 16 milímetros, por ejemplo, cuyo resorte debe ser alzado cada 30 segundos y que no acepta sino dos bobinas de 3 minutos, no sólo sirvió para los noticieros de la Segunda Guerra Mundial: Jean Rouch la eligió para sus primeros filmes, especialmente *Moi, un Noir* (1958) [*Yo, un negro*], así como había elegido la película *amateur* reversible Kodachrome para filmar África en colores.

Análisis (del movimiento)

El análisis del movimiento es, ciertamente, la primera fase de la operación cinematográfica en tanto registro: los cuerpos filmados son fotografiados por la cámara, en una sucesión de imágenes fijas que denominamos fotogramas. La cámara es un aparato fotográfico que toma imágenes fijas cadenciadas, es decir, en intervalos muy cortos y regulares, y durante un lapso que puede llegar hasta una hora (o más, según las herramientas). El pasaje al video, primero analógico y después digital, hizo desaparecer la traza o la huella directamente visible sobre el soporte, como sucedía con la película. Pero el cine tiene un deslizamiento alterno, en tanto que el de la cinta de video es continuo. La operación no es menos semejante. Es necesaria la síntesis, incluso si esa contradicción está presente en la manera como se materializa la imagen de video: la cinta corre continuamente bajo la forma del barrido que cambia cada vez una pequeña parte de la imagen, trama por trama, antes de que se renueve completamente de un fotograma al siguiente. En un caso como en otro (24 imágenes por segundo en cine, 25 en video), el movimiento y la detención del movimiento están íntimamente vinculados, pero el movimiento y su detención, en el cine, son claros y límpidos. El análisis descompone el movimiento de los cuerpos o de los móviles en una sucesión de imágenes detenidas, la síntesis (del movimiento), producida por la lectura del proyector que "anima" esas imágenes detenidas restablece la ilusión del movimiento. Y la noción de ilusión es aquí central: el movimiento no está en las imágenes sino bajo una forma detenida. Los movimientos más rápidos, es decir, más rápidos que la velocidad de obturación, quedan fijados en el fotograma por lo que se denomina el "borrón de movimiento". Esto vale tanto para las copias fotoquímicas como para las digitales, compuestas unas y otras de imágenes fijas que el proyector (fotoquímico o digital) pone en movimiento. En un caso como en el otro, el movimiento no proviene de la imagen, es creado por la máquina con la complicidad de nuestro cerebro. La cámara hace el análisis de los movimientos de los cuerpos y de los móviles que captura e inscribe, y el proyector y el cerebro hacen la síntesis. El espectador, por lo tanto, es causa y sujeto del engaño al mismo tiempo. Soy parte implicada de ese mecanismo que reintroduce movimiento dentro de la fijeza: "vida" dentro de la "muerte".

"Análisis" se lee en otro sentido: el rodaje de una secuencia llamada "documental" implica intensamente a ese otro filmado, su subjetividad, su cuerpo, su fatiga. El rodaje funciona –un poco– como una sesión de análisis: el sujeto, sometido a la presión de las máquinas (cámara, micrófonos), a la presión de las miradas centradas en él (el equipo, aunque sea reducido), sometido sobre todo a ese desdoblamiento que produce el hecho de saberse observado, cuestionado, esperado, grabado, el sujeto, entonces, deja pasar o filtrar una parte de él mismo (palabras, gestos, posturas) que ya no controla del todo. Esa suerte de doble se distingue por un apartamiento respecto de la persona real que le ha dado origen, y la máquina-cine desempeñña el rol de partera. Este pasaje a la ficción de los seres capturados en la realidad común y corriente es lo que caracteriza a la operación cinematográfica en la que ellos participan. El análisis producido por la sesión que es el rodaje libera una parte de cada uno que desconoce.

Analogía/semejanza

Por convención, admitimos que la fotografía y la cinematografía producen una imagen "parecida" del mundo visible –que quizá sería más adecuado denominar "analógica", en la medida en que la imagen se refiere a la cosa sin confundirse con ella. Diremos que las imágenes reconducen la singularidad de los objetos o los cuerpos que representan, y que al mismo tiempo están unas respecto de otras en una relación de singularidad. En el caso de la fotografía tanto como en el caso del cine, los sistemas ópticos que se ponen en juego tienden más o menos todos a la reproducción analógica del mundo visible. La analogía no es solo semejanza, es estructuración. La imagen es el producto de una construcción que es un discurso sobre lo visible y

no alguna transparencia de lo visible para sí mismo. Todo está hecho para simular artificialmente el supuesto funcionamiento "natural" del ojo, del sentido de la vista, de la percepción del movimiento, de la sensación de continuidad. Ilusión.

La fotografía es antes que nada la inscripción de una huella visible y superficial sobre un soporte cualquiera, y luego su registro, su fijación. Menos flexible, la imagen cinematográfica es también una huella que privilegia como soporte la pantalla (todas las pantallas o todas las superficies capaces de convertirse en una pantalla). Pero la fotografía es heredera, evidentemente, de la pintura, y por lo tanto de una de las tendencias o de las principales misiones de esta práctica que, desde hace bastantes siglos, en todo caso desde los retratos fúnebres de El Fayum (del siglo I al IV d. C.), se preocupa por la semejanza entre lo que se denominará, por eso mismo, un modelo, y su representación por medio de una técnica o de otra.

La mediación de lentes ópticas hace de la cuestión de la semejanza una cuestión de norma técnica antes que nada. La imagen del mundo producida por el agujero perforado de la cámara oscura parece, excepto por la inversión y la reducción, conforme al conjunto visible que está del otro lado de la pared. ¿La imagen se parece entonces a la cosa? Sí, si se quiere. Pero parecerse no es ser, ni ser duplicado, ni ser una copia conforme. Toda la magia de las representaciones yace en ese apartamiento: lo mismo, y a la vez lo otro. Los pintores fueron los primeros en darse cuenta de ello. No creyeron que el ojo fuera una lente y la lente un ojo. No creyeron en el reinado de la "imagen natural". Había deformaciones de la perspectiva (Tintoretto, el Greco, Mantegna), de los espejos (Vermeer), incluso aquellas que la luz corta y vuelve a cortar en lo visible (Caravaggio).

Ese apartamiento, esa perturbación, no desaparece con lo digital: se exacerba. Por cierto, la huella en tanto *analogon* ya no es visible al ojo desnudo. Es huella pero de otra manera. Tiene que ser traducida desde una lengua a la otra. Dicha en cifras, en bits, en líneas de programación, la huella ya no es visible directamente como cuando es analógica. Pero ese pasaje a través del cálculo es lo que la hace de nuevo visible en tanto "parecida" al mundo visible. ¿Para qué sirven entonces todos nuestros cálculos? Para producir una imagen conforme a lo que nuestra mirada fabrica cada segundo sin pensar. Para producir una imagen "como" en lo fotoquímico. Digital o no, reina la analogía. Pero la imagen está calculada, la huella se convierte en signo y participa de una escritura compleja. El cine mecánico era ya una reescritura del mundo visible según un modo discontinuo y fragmentario. Esta vez hemos llegado a una escritura completa de lo visible, pero lo que el espectador ve en la pantalla siempre es una analogía con lo visible, puesto que se trata precisamente de hacer referencia a lo visible tal como se nos aparece.

Ahora bien, la cuestión de la semejanza en la desemejanza, que es la cuestión misma de la analogía ("la producción de similitudes por medios no semejantes", Deleuze, 1981), queda puesta en juego a través de la intervención del lenguaje de la máquina. Los procesos no son los mismos y lo digital vuelve a encontrar algo de la dificultad primitiva que había en reproducir analógicamente el mundo visible. En lo fotoquímico, el fotograma es una fotografía tomada en un instante y ese conjunto instantáneo constituye la indicialidad del cine, es decir, su relación con la realidad visible a través de la materia y el movimiento. En lo digital, ya no es el soporte-película sino la cámara lo que es sensible a través de su sensor. El sensor es un conjunto de fotodiodos y cada fotodiodo produce un píxel. La imagen ya no es una: compuesta, está constituida por el conjunto de esos diodos, y eso puede significar millones de píxeles por imagen (véase *Fotoquímico/digital; Instantaneidad; Obturador*).

En los comienzos de la cronofotografía, que precede al cine, la imagen se fijaba sobre una placa de vidrio. Esta materia sobre la cual estaba inscripto y fijado por medio de la fotoquímica el reflejo de la realidad visible constituía, físicamente hablando, un espejo del instante capturado. Lo que se encuentra materializado en la placa de vidrio es otra visibilidad de la realidad visible: una imagen con sus propios parámetros, su "peso", su materialidad, una imagen que uno puede romper, que no se borra, etcétera. Una imagen irreductible, frágil y contingente: preciosa, tomada en serio, como dan testimonio las placas de vidrio que se amontonan como un tesoro en el "sistema de escamoteo" del aparato (véase *Chasis*). Esta imagen es un *todo* indisociable de esta "unicidad de la aparición" destacada por Walter Benjamin (1936). La placa de vidrio es testimonio de una tozuda confrontación con una realidad que se nos resiste. El advenimiento de las imágenes y, en el momento actual, su difusión generalizada, les confieren una forma de realidad que las desprende de la dimensión virtual que creímos que era lo que les correspondía. La imagen es un segmento de lo real hecho visible, por excepción y oposición a la fuga de todo real en lo no-representable.

El primer fusil fotográfico de Étienne-Jules Marey utilizaba placas (1882), el segundo, una película (1890). El soporte de celuloide representa ya un movimiento hacia una forma de desmaterialización:

la imagen tiene menos peso y la cámara es más ligera. Cien años más tarde, la aparición del lenguaje digital confiere a quienes manipulan imágenes un nuevo poder. El programa puede actuar sobre cada una de las pequeñas unidades que componen la imagen, los píxeles. La imagen se convierte en programable y ya no hay sino un paso hacia el juego interactivo. En lo fotoquímico, no se puede modificar el fotograma una vez que ha sido fijado a menos que se pinte sobre él o se vuelva a filmar (véase *Truca*). El fotograma es pertinente a la huella que él constituye, y por ello, de una cierta manera, a la porción de lo visible que él ha capturado. Con lo digital, es posible actuar de manera infinita sobre todas las partes de la imagen y, de ese modo, "reducir la capacidad de la realidad de resistírsenos" (Stéphane Vial, 2013). Allí yace la gran diferencia entre la calibración fotoquímica y la digital: retocar partes de la imagen. Una vez que la imagen ha sido capturada y calculada, el programa nos permite actuar en el corazón mismo de la imagen. Lo digital marca entonces un paso al costado en relación con la ley de *inscripción verdadera* (otra versión del aura benjaminiana): lo que es filmado ya no es una toma intangible y singular de la realidad visible. Ruptura, sí, ¿y quizás emergencia de nuevas posibilidades en la relación que el cine mantiene con las realidades visibles? (véase *Análisis; Sensores; Fotoquímico/digital*).

La materia o la ausencia de materia en la imagen concierne en su más alto grado a la cuestión de la analogía. El hormigueo del grano se convierte en "la manifestación de la materia en el tiempo, la prueba permanente de la presencia física de la imagen" (Roux, 2012). La materia es un indicio fuerte de la realidad. La señal, en efecto, no transmite sino informaciones, está cargada de ruido, de materia, "la vida". Esta "vida de soporte" marca la estética de la imagen. Representa un rol importante en el efecto de analogía, y por medio de ello, en la relación de creencia que mantenemos con la imagen. La "materia" ligada al soporte tiene un valor indicial, crea un efecto de realidad, constituye "verdad", es una desemejanza fuerte que, paradójicamente, crea una analogía potente. Una imagen absolutamente "transparente", que parece perfectamente conforme con lo que nuestra mirada obtiene, no abriría ya el juego de *lo sé bien, pero aun así*. Una ilusión demasiado absoluta ya no tiene necesidad de ser objeto de una creencia: es directamente alucinación. El espectador de cine no está sino por destellos dentro de la alucinación, y más raramente todavía dentro de la hipnosis. Está y no está. Presente y ausente. Como la analogía es y no es absoluta.

Ángulo

El ángulo de las tomas se diseña a partir del lugar de la cámara y responde más o menos a lo que se puede ver desde el vértice de ese ángulo. Cuando en otras épocas, y quizás ahora también, veíamos los esquemas en papel de la sucesión de los diversos planos de una escena, o de los diversos lugares que puede ocupar una cámara en movimiento, se materializaba la sucesión de esos ángulos por medio de una serie de triángulos abiertos. Preferimos el término ángulo al de "punto de vista", que se emplea con mayor frecuencia, porque este último enmascara el hecho de que el detentor del "punto de vista" puede ser, él mismo, visto según otro ángulo. Por otra parte, tanto en fotografía como en cinematografía, las distancias focales se definen, entre otros parámetros, por el campo que cubren y que es a su vez efecto de un ángulo de campo. Ese ángulo se traza también como un triángulo abierto.

Animación

Sin duda, el cine comenzó como animación de imágenes ellas mismas inanimadas. Y sin duda se sigue definiendo de ese modo. Las "imágenes" no se mueven por sí mismas, es preciso un motor exterior para hacerlas mover y, entonces, animarlas. ¿Pero de qué imágenes se trata? Hubo modestas tentativas de animar las imágenes proyectadas por las linternas mágicas; existieron animaciones de las siluetas dibujadas del praxinoscopio; estuvo, sobre todo, el Teatro Optico de Émile Reynaud, en el cual placas de vidrio que incluían finísimos dibujos pasaban una tras otra frente a un juego de espejos por medio del cual se veían proyectadas sobre una pantalla, y eso aseguraba la ilusión de continuidad y fluidez, a falta de la semejanza. No se trata de negar entonces la cuota de cine de animación que forma parte de la historia del cine. Sin embargo, tiene bastante más que ver con la historia de las artes gráficas, la historia del dibujo, de la pintura, de la miniatura... hasta las imágenes de síntesis que se componen en la computadora. El cine de los hermanos Lumière proviene en línea recta de la fotografía, y no del dibujo. Dicho de otro modo, la representación analógica de la figura humana tiene allí un lugar central. Nadar no hace Durero. Es en este sentido que tanto los dibujos animados como las imágenes de síntesis nos hacen salir de aquello que se denomina "cine", que no es solamente el movimiento de las imágenes sino la figura que forman esas imágenes, no sólo en movimiento, sino en tanto dan lugar a un

engaño, el de la semejanza del mundo filmado con el mundo no filmado, de lo encuadrado con lo no encuadrado. El engaño no es posible sino a partir de una potente ilusión de semejanza. El mundo dibujado puede evocar el mundo de las percepciones humanas, pero no se puede confundir con él. La cuestión no es trazar una frontera entre la parte analógica y la parte pictórica de las imágenes en movimiento, sino llevar al cine hasta su fuente, que vemos más cercana de los primeros filmes de Louis Lumière que de los de Georges Méliès. Dos fuentes, entonces, y que no alcanzan los mismos efectos, los mismos placeres, las mismas conmociones. En los mismos cines, el lugar del espectador se ve transformado por ellas.

Archivos audiovisuales

Todo lo que fue filmado, conscientemente o no, desde el nacimiento del Cinematógrafo hasta hoy, tiene como destino final convertirse en archivo. El siglo XX se filmó, se clasificó, se restauró y se conservó como archivo del siglo XX. En la esencia misma del cine, primero el registro de las imágenes, y luego de las imágenes y los sonidos, son tales que, al mostrar un cierto estado del mundo a sus contemporáneos, lo conservan también para sus sucesores. Este poder de registro modifica algo en el orden del mundo. Hete aquí que se convierte en repetible. Por supuesto, la repetición del pasado en los archivos no es sino una sombra, un espectro de lo que fue. Este espectro, esta sombra, están provistos sin embargo de una fuerza de retorno que no habíamos conocido antes del cine sino en nuestros sueños: ahora las imágenes se mueven, reaparecían mejor que los fantasmas.

Por esta buena razón, la utilización frenética de los archivos audiovisuales en las cadenas televisivas del mundo entero plantea algunos problemas. Estos fragmentos del pasado parecen muertos e inanimados. No lo son. Lo que vuelve con ellos es el poder oscuro del pasado histórico cercano. Nuestros abuelos o bisabuelos estuvieron, habrían podido estar sobre estas imágenes. Uno de ellos, Ferdinand Noiret, era artillero en Verdún, y vemos fragmentos de filmes de informativos centrados en los hechos de Verdún. Lo buscamos entre esas sombras. Se trata de un pasado cercano. De una genealogía aún de actualidad. El cine nos dice sin cesar que somos sus contemporáneos, que seguirá siendo por mucho tiempo nuestro contemporáneo. Ésta es la razón por la cual, creemos, el uso de las imágenes de archivo requiere una cierta delicadeza. Las sombras y fantasmas que vemos en nuestra pantalla estuvieron vivos como nosotros, y la inmensa virtud de la operación cinematográfica es continuar prestándoles vida, aun si se tratara de una sombra de vida. Es la razón por la cual no podemos aceptar las diversas manipulaciones que los realizadores, montajistas, incluso historiadores, hacen padecer a estas imágenes sobrevivientes de una vida que se ha ido. Nuestros predecesores, por la gracia del cine, están todavía ahí espiándonos en nuestras pantallas. Triturarlos, sonorizarlos, colorearlos, reencuadrarlos, todo eso es alterar lo que tenemos de historia común: la del cine. Nos incumbe, por supuesto, no arruinar ni destruir formas del pasado. Esas formas, aun en sus carencias, nos enuncian nuestra historia, la de nuestras imágenes, la que quizá nos haya formado la mirada. Más allá de todo, lo que vemos en las imágenes de ayer son formas humanas. Más que los cementerios, los archivos están llenos de muertos-vivos. Elegir esas imágenes, hacer el montaje de unas con otras, incluirlas en un filme, todo esto equivale, pese a lo que se piense, a girar hacia ese pasado y girarlo hacia nosotros. A los manipuladores sin escrúpulos de las imágenes del pasado les toca asumir la negación de la historia que están autorizando.

La evolución reciente de la reflexión sobre el cine concibe el análisis de los archivos audiovisuales no considerándolos únicamente como archivos de imágenes antiguas, sino como archivos de técnicas, de medios, de relaciones de fuerza en un momento social fechado. Las imágenes cinematográficas del pasado nos cuentan también el estado de los deseos y potencias del cual procede nuestro propio momento, lo sepamos o no. Los trabajos de Sylvie Lindeperg (*Les Écrans de l'ombre*, 1997; *La Voie des images*, 2013), permitieron tener en cuenta la carga activa y política de esos fragmentos visibles de un pasado "salido de campo". Así, los archivos nos enseñan que, en tanto que hecho social total, interrogan nuestra mirada sobre nuestra propia historia y nos cuentan cómo, cuando nos toca, volvemos a tejer el relato una y otra vez. Desgraciadamente la tendencia general de las televisiones mundiales está yendo hacia el reciclamiento sin fin de esos archivos, considerándolos aptos para ilustrar todo tipo de discursos, desde el momento en que son neutralizados privándolos de sus parámetros históricamente definidos.

Arte

Palabra mágica. Mediante ella tratamos de entender algo completamente distinto de lo que sería consumible, clasificable, adquirible.

Obra de arte: lo que hace plegar las resistencias sociales y culturales; lo que reduce a polvo las fronteras entre las formas de expresión: el ojo escucha y la mano ve; lo que atraviesa las corazas o caparazones con las que los tiempos modernos se ingenian en equipar a los sujetos (¿para protegerlos? ¿para encerrarlos?). Dominio de las metamorfosis y clave de las perturbaciones, la obra de arte es aquello que me abre al mundo, mientras que, solo, permanezco ajeno a él. Arte: lo que me desborda y me supera, me desfasa y me transforma. Toda esa mezcla que se reúne bajo el término de cultura no es sino precaución sin encanto contra los efectos disonantes del arte. La obra de arte, en este sentido, es una ironía que se burla del mundo tal como es; es la ironía del mundo sobre él mismo.

El sintagma "mercado del arte" es entonces un oxímoron que intenta conjurar la relación, inmediatamente anudada, irremediablemente anudada para la vida del sujeto, entre una obra y un *amateur.* El mercado está después, el mercado está en otra parte. Las bellezas son afectos. Una música nos transporta sin pasar por el mercado. Un filme, sin el auxilio de los puntos de vista autorizados. Una tela, en el instante mismo en que se la ve. Y estas obras no solamente nos alcanzan, nos reciben en su vórtice, ponen en práctica en cada uno de nosotros un aprendizaje de la escucha y del ver, una reeducación de los sentidos. Fuera del mercado, está la corriente de aire de la libertad de amar una obra (que es también, antes que nada, el vértigo de ser distinguido, elegido como aquella o aquel que esta obra esperaba para existir plenamente). Estamos en la atracción, la magnetización, más que en la distracción. Atraídos y tirados, atravesados, traspasados. Esos son los poderes del arte, que hace que sea odiado por tantos malvados de poca monta, inamovibles e inmutables.

Sin embargo, solo raramente el encuentro entre un filme y un espectador (al menos) se cumple como pasaje al arte. Y es una conjugación tanto menos frecuente cuanto que el cine, más que los otros medios de expresión, se encuentra en la necesidad de articular, de amasar, incluso, los deseos y los sueños de cada espectador con las tendencias y las tensiones del momento histórico, las ideologías que allí se forman, la economía que los regula. Arte, aquí, no significa arte por el arte. Se lo quiera o no, el cine está *socialmente* inscripto, es remedio y es veneno. Llega en el tiempo de constitución de las *masas*, obreras, militantes, guerreras. Es la inscripción del mundo en el reparto de lo visible y lo no visible. Mientras que se afirma desde todos lados la obsesión por una visibilidad en todas partes y compartida por todos, *ver* y *poder* tienen más que nunca que ver uno con otro. El espectáculo y lo no visible, bajo el nombre de fuera de campo, se disputan las representaciones, los filmes, el cine. La violencia de nuestro tiempo está en lo que se muestra desde el punto de vista del poder de mostrar. Los asesinados de Siria, esos cuerpos que chorrean sangre visual, esas postraciones, esos velos que no recubren nada sino la muerte. Esto nos ha sido mostrado (junio de 2012) durante todo un noticiero. ¿Por qué? ¿Con qué derecho? El que controla las imágenes y su difusión, controla hoy el mundo. Ver, no ver: la libertad del sujeto se convierte ciertamente *en la de no ver lo que se le quiere hacer ver a la fuerza*, es más que nunca la libertad de ver *de otra manera*, con otros instrumentos que los formateados para él. Ver con la historia, por ejemplo; con la poesía, con la música, la pintura, las fábulas. Ver a través del cuerpo entero.

No ver no impide que lo que haya sido visto por otros, por millones de otros, no se convierta en la referencia del momento. Pero no ver lo que nos quiere hacer ver el poder de mostrar es el primer paso hacia el encuentro con el arte. Hacia la libertad. Nuestra nueva frontera.

La cuestión del arte equivale al encuentro esencial con un lector, un escucha, un espectador, aquella o aquel que, en el privilegio acordado a tal facultad de sentir, se abre a la obra que abre esa facultad, que lo penetra por esa puerta estrecha, que lo incita por medio de ello a proyectarse en ella para convertirse en lo que no sabía ser. La cuestión del arte es siempre la de la posibilidad, de la dificultad para cada ser hablante de conocer y de conocerse. ¿Para qué sirve el arte? ¿Para nada? No; sirve para extraviarnos en el movimiento mismo que nos sitúa.

Afirmamos que aquí no estamos hablando de nada de lo que se denomina "cultura". Cultura y mercado se han convertido en solidarios, como lo presentía hace sesenta años la Escuela de Frankfurt. De un lado y del otro, masa por masa, gestión por gestión. Desesperadamente, el arte se dirige a lo singular, cada sujeto en singular, cada singular en cada sujeto. No hay nada ahí que constituya masa. La cuenta se hace de a uno. *Ergo*, no hay cuenta. Seremos, como sea, aquellas y aquellos fuera de cuenta, aquellas y aquellos que creen que hay una aventura del sujeto en el encuentro con el arte que es desigual e incomparable. El cine, maravillosamente, está hecho para esa afirmación extrema de las singularidades: ningún espectador ve el mismo filme que su vecino, no ve el mismo filme que él mismo en otra función. Reina en el cine lo particular, el mal calculable, lo ambiguo y lo vago.

El poder del arte radica en que la obra está a la vez frente a mí (en la pantalla de la sala) y en mí (en mi pantalla mental). Como tal, no es mensurable. Y como no mensurable, es una de las instancias, una de las inscripciones aquí y ahora de lo que es nuestra libertad.

El arte está hecho para herir, no para acariciar. Sin duda. Esa herida o ese desgarro del espectador pueden ser en el cine perfectamente alegres, así como melancólicos. Buster Keaton, Jerry Lewis, Jacques Tati, Jacques Demy. La risa, el azoramiento, el asombro frente a lo siniestro del mundo familiar hacen mover lo dado tanto como la ternura nostálgica de las niñas y los marineros perdidos unos por otros. Digámoslo de otro modo: hoy lo que nos impacta es la violencia fría y la agresividad metódica del cine burlesco: reír con Charlot, Keaton o Laurel y Hardy no nos hace perder nada de la dimensión política de las situaciones y de los gestos filmados (los pequeños contra los grandes, el solitario contra la sociedad), pero se tiñe de un matiz sádico: está en juego el cuerpo, el suyo y el de los otros, y esos cuerpos están ahí para sufrir sin fin, zarandeados, perseguidos, golpeados, aplastados, en un bucle infernal cuya sucesión infinita es la forma. Arte, aquí, es precisamente la ambigüedad misma de esta violencia, disfrute a la vez de la corrección impuesta a los poderosos, y de la punición de los cuerpos. Es esta ambigüedad insuperable la que nos supera en un disfrute estético que es imposible controlar, que es a la vez espíritu y carne, circo, combate, trabajo.

Artesanado

Con la difusión a través del mundo de las herramientas de realización de filmes, cámaras digitales, teléfonos móviles, programas de montaje... se hizo posible rodar y mostrar películas a bajo costo. Daremos a esta nueva dimensión del artesanado cinematográfico el sentido y la importancia de una verdadera revolución. Ir hacia un cine menos dispendioso, menos inscripto en el círculo ávido de los que manejan dólares, menos sometidos al reino del dinero espectacular, es cambiar a la vez, en efecto, las maneras de hacer filmes, sus sistemas de distribución y sus modos de circulación, es decir, a fin de cuentas, la relación con los espectadores y por lo tanto su lugar. El espectador ya no es el ser anónimo que era, forma parte de un círculo –así fuera un círculo virtual, una red de internautas– que incluye al cineasta, los técnicos, los actores. La fabricación y la proyección de un filme se aproximan, en el sentido en que una y otra operación organizan y son efecto, a la vez, de esta red de relaciones.

¿A través de ello se pierde algo de la universalidad del cine, de su deseo de tocar a todos y en todas partes? Fue dicho y vuelto a decir que este poder y este sueño de universalismo propios del cine no podían pasar sino por lo singular, lo extremo particular, lo local, lo vecinal, lo familiar, lo íntimo. Hete aquí el momento de dar la espalda a la mundialización (consumada primero que nada por Hollywood) y de pensar no sólo los temas o motivos de los filmes como locales, singulares, únicos, sino también su producción y el punto de apoyo de su circulación. Si es cierto, y lo creemos, que la escritura fílmica está esencialmente ligada a las condiciones materiales que la hacen posible, que el dinero tiene una historia, que esta historia desempeña su rol en la concepción y la producción de un filme; si esto es cierto, y lo creemos, que luchar contra el mercado mundializado comienza precisamente a partir de nuestras historias, de nuestras obsesiones, de nuestros sueños, y no de los de aquellos que, por más hermosos o hermosas que sean, o estúpidos, son propagados por la máquina ficcional de las cadenas televisivas norteamericanas; si es cierto que el cine que hacemos es antes que nada un cine anclado en nuestras realidades, es decir, en nuestros combates, entonces, atrevámonos a salir del esquema de la producción-distribución dominante, que no termina de reventar, que no debe su supervivencia sino al tráfico de dinero sucio que destruye más obras que las que sostiene. Hoy, el Capital, y éste es la gran separación que nos aleja de Marx, el Capital es destructor, más que creador.

Pasar de varios millones de dólares o euros a algunas decenas de miles equivale a salir del mercado, a romper con las malas costumbres del comercio de los filmes. Este cambio de escala hace que todo cambie. Lejos, muy lejos de los presupuestos faraónicos y las campañas de comunicación demenciales, se convierte en imaginable un cine comprometido con la realidad de sus autores y de sus espectadores. Un cine político, entonces.

Hemos visto a los habitantes del Amazonas, a los inuits, a los sudafricanos, a los vietnamitas, instalar sus unidades de producción, rodar sus filmes, hacerlos circular alrededor del mundo. A su vez, el cine africano ya no es dependiente, como lo era, del Capital internacional: con la liviandad de las herramientas del video digital, le es posible de ahora en más ser hecho totalmente en África y sin medios europeos. Hemos entrado en la era de los cines de los pueblos. Digamos más bien de los pueblos del cine, cuyas vidas y luchas, enseñanzas y transmisiones se harán y volverán a hacer con filmes y a través de ellos. La gran batalla de las imágenes y sonidos, con Internet y sin Internet, se desencadena en la escena del mundo. Lo que denominamos "documental" tiene que ver, evidentemente, con los medios y los fines de esa batalla.

A partir de esta realidad, y en una confrontación entre arte e industria, los cineastas que trabajaron como *amateurs* debieron reinventar sus herramientas. ¿Cómo no pensar en el *artesanado furioso* proclamado por René Char, y puesto bajo la forma de música por Pierre Boulez?

Artificio

La operación cinematográfica es de un extremo al otro *artificial*. Si es cierto que "*el arte imita a la naturaleza*" (Aristóteles), le es preciso al cine rivalizar en artificios para producir una representación del mundo viviente que se parezca a ese mundo viviente, y por ejemplo, hacer que un árbol se parezca a este árbol de aquí. Esos artificios se conocen desde los inicios del cinematógrafo: mucha luz (llamada o bien *natural*, o bien *artificial*), ópticas, películas, bobinas, cintas o tarjetas de memoria, cámaras, magnetófonos, todo un conjunto de aparatos, en suma, que cambia instantáneamente un lugar cualquiera de la vida, escuela, oficina, etcétera, en lugar de cine (la paradoja es que un lugar de cine tal como un estudio debe ser modificado por parte del cine para ser un simulacro de un lugar de vida). Cualquiera sea la dosis de "naturalismo" al que aspire un filme, es preciso pasar por la panoplia de los artificios. El denominado naturalismo propone entonces una versión engañosa de la operación cinematográfica, que desaparecería completamente en tanto tal en beneficio de una ilusión de realidad plena y completa. Ahora bien, esta negación del artificio no es posible –precisamente– dentro del cine: si se puede, en efecto, "olvidar" la cámara, el magnetófono, los proyectores, etcétera, es imposible, para el espectador, negar que está en una sala, que tiene frente a él una pantalla y detrás de él, un proyector. La *negación* del artificio es una fantasía. De hecho, el espectador siempre está atrapado en una negación que mantiene a la vez la necesidad del artificio y el deseo de terminar con él. Uno no va sin el otro.

Por otra parte, habría que preguntarse por esa demanda de "naturalidad" que corre desde quizá mediados del siglo XIX, y que se apodera –bastante lógicamente– de las *máquinas* de representar el mundo visible, fotografía y cine. Existiría el sueño, precisamente, de anular el rol de la máquina llamándola "transparente", más que lo que sería la mirada humana, demasiado "subjetiva". Vemos en el recurso a esa negación el sobresalto de un pensamiento del mundo cada vez más fragilizado por las irrupciones casi simultáneas de la mecánica cuántica, de la teoría de la relatividad restringida, del psicoanálisis, de la etnología... El positivismo había marcado las múltiples investigaciones que desembocaron en el cine: todavía es la mayor referencia para los periodistas y los primeros espectadores. En la cámara, lo que se celebra es la máquina "objetiva". Nada fue comprendido aun sobre el rol del sujeto-espectador en el funcionamiento *material* del cine. De un fotograma al otro, yo, él, nosotros.

Audiovisual

Es curioso que esta palabra-contenedor, bastante fea, se haya convertido en el vocablo oficial que pretende designar todo lo que no es cine, aunque esté hecho de imágenes en movimiento y de sonidos. Ahora bien, esta distinción –problemática– no se resuelve por la sustitución de un término por otro. Hay audiovisual en el cine tanto como hay cine en lo audiovisual, puesto que esos dos conjuntos se solapan parcialmente e, incluso, ambos juegan a organizar esas relaciones entre imágenes en movimiento y sonidos que históricamente hemos denominado "cine". Bien: dejando de lado la película, que entendemos que no es para nada discriminadora, ¿qué es lo que distingue lo que llamamos "audiovisual" del "cine" propiamente dicho? El camino, el destino: el cine sería el de las salas oscuras y los circuitos más oscuros todavía, y lo audiovisual quedaría confinado a las pequeñas pantallas de la televisión. Esta distinción a su vez sufre embates sistemáticos de parte de la actividad cotidiana de las salas de arte, las salas municipales, los *amateurs*, los cineclubs, los mismos festivales, etcétera. El video pasa por todas partes, mejor o peor, del mismo modo que la película todavía es distribuida en algunas salas, a pesar de la presión de lo digital. Creemos, pese a nuestra admiración por Jean Rouch, que la película (35 milímetros, 16 milímetros, súper 8 milímetros) ya no constituye el cine así como el cine no constituye la película. Bastantes filmes de hoy en día y que nos resultan importantes (por ejemplo, *Berlin 10/90*, de Robert Kramer [*Berlín 10/90*], y *Disneyland, mon vieux pays natal* de Arnaud des Pallières), fueron rodados en video analógico o digital antes de ser difundidos por la televisión (La Sept, Arte). Son dos de los filmes esenciales de los diez últimos años del último siglo (1990-2000).

Bajo el uso satisfecho del término "audiovisual", ¿hay que pensar que se anuda un deseo, un sueño quizá, de terminar con el poder total (de ahora en más mediático) del cine? Vemos asomarse el proyecto de condecorar con la medalla "arte" a filmes que primero serían "productos" más o menos formateados. Nosotros preferimos denominar aquello que amamos como "cine", sea algo rodado en X o en Y, de a dos o de a veinte. Desgraciadamente, recurrir a la noción de "arte" parece muy incómodo para los que gestionan las cadenas televisivas (públicas y privadas), tanto como para los mercaderes del templo. "Arte" conviene y no plantea problema alguno en tanto que cereza sobre la torta de los negocios o de las audiencias. Las palabras enuncian un horizonte. Propongamos tirar por el inodoro el término "audiovisual".

Autopuesta en escena

El cuerpo filmado no obedece pasivamente a todas las consignas del director, ni incluso a las órdenes o los principios del sentido común que pueden dominar una situación (France, 1982). Hay cosas fallidas, pequeñas diferencias que podríamos observar incluso entre los cuerpos de una tropa que desfila el 14 de julio y que se sabe bajo la mirada de los espectadores que han llegado al lugar, pero también bajo la mirada de algunos millones de telespectadores. Digamos esto: observado, el cuerpo que está representando desborda más o menos el encuadre impartido. Hay iniciativas no conscientes que son testimonio de una relación directa entre cuerpos y miradas, o cuerpos y máquinas, más allá de las conciencias que actúan, organizan u ordenan. En el caso del cine, es como si el cuerpo filmado colocara para su beneficio la mediación de la máquina para darse a ver *de otro modo* a espectadores de los que puede adivinar (o saber) que lo verán sobre una pantalla. Solamente una voluntad de poder obtusa puede imaginar que la sublime marioneta que se agita en nosotros responde punto por punto a sus cuatro voluntades. Filmado, el cuerpo supera a quien filma. O más bien siempre lo supera, pero el cine multiplica esta indisciplina. Nace una libertad precisamente de aquello que no es cálculo ni de un lado ni del otro (véase *Inscripción verdadera*).

Auto-cine

Del mismo modo decimos "autorretrato" –pero no totalmente de la misma manera. Desde hace algunos años, la evolución del cine llamado "documental" está marcada por lo que podríamos denominar una preocupación "biográfica" o "autobiográfica". Los "documentalistas" se pusieron a hablar no solamente en su nombre sino *de su nombre* propio, de su vida, de su familia, de sus padres, para finalmente filmarse a ellos mismos. El autorretrato es un *topos* de la historia de la pintura y de la fotografía –pero el pasaje por una máquina temporal cambia evidentemente sus condiciones y formas. Lo instantáneo es más propicio al retrato que la duración de un plano. La duración –el tiempo– enturbia la imagen, superpone imágenes portadoras de diversos instantes, y requiere por lo tanto un relato.

La cumbre de esta corriente nos parece que es el filme de Robert Kramer *Berlin 10/90* [*Berlín 10/90*]. Y no es una casualidad, quizá, si este cineasta extremadamente político llega al punto de enfrentar a su propia cámara en el momento inmediatamente posterior a la caída del Muro de Berlín. Solo en un baño embaldosado en blanco, con el cráneo afeitado, en *t-shirt* color caqui, Kramer logra la performance de filmarse a sí mismo, con la cámara apoyada en un pie y él sentado justo enfrente sobre una silla negra, encuadrado de cuerpo entero, encerrado en un cuadro que ya no podrá mover, hasta que, levantándose, vuelva a tomar la cámara con la mano para pasearla por los alrededores y por el interior mismo de la pantalla de un televisor de la pieza vecina. Kramer cuenta su familia, su exilio. Luego de una hora sin cortes (un plano secuencia), está agotado por el esfuerzo de hablar al mismo tiempo que filma, y apenas si puede dejar deslizar algunas palabras: "No dejé de ser un combatiente... ¿y filmé para nada?". Pregunta que condensa, en el momento de la caída del Muro, las dudas y las esperanzas de esos cineastas denominados militantes, o comprometidos, cuyo trabajo marca los años que siguieron a los diferentes "mayos" en los distintos países. La cinebiografía intersecta así con la "gran" historia. Lo extremo singular (Kramer en un baño blanco) intersecta con lo común plural (el final de la guerra fría en Berlín).

No faltan otros ejemplos, comenzando por Jonas Mekas, Naomi Kawase, Boris Lehman, Stephen Dwoskin, Dominique Cabrera, Chantal Akerman, sin olvidar al cineasta israelí David Perlov, que emprende en 1973 la filmación de su diario: *Yoman/Journal* va a contar con seis filmes de 52 minutos cada uno. La iniciativa dura hasta 1985. "Filmo, dice Perlov –día tras día– a la búsqueda de otra cosa." En este sentido hay que entender los enunciados engañosos de todo lo que constituye ese "cine autobiográfico": filmarse es filmar el "yo soy otro". Ni la crítica, ni incluso los *amateurs*, consienten esto: están dentro de la ilusión de que decir "yo" es hablar de uno mismo, o que filmar"se" sería remitir a una identidad cualquiera, a un efecto espejo, a un saber que supuestamente trata sobre "sí mismo". "Yo" no sabe nada de "yo", nada seguro; todo "yo" es un "yo" de ficción. *Todos los filmes son filmes de ficción* (Metz, 1977). Hace mucho tiempo, en efecto, que los filósofos y el psicoanálisis deconstruyeron esa ilusión de identidad. Al "yo" [*moi*], el "yo" [*je*] le es desconocido; peor aún, es incognoscible. ¿Qué hace el cine en este engañoso juego de reflejos? Juega a dos puntas, como siempre. "El doble juego es lo que salva de la violencia mimética: solo los impostores están vivos" (Daney, 1983).

Por una parte, filmar –a uno mismo o al otro– equivale siempre a fabricar, para el espectador, una alteridad relativa, no de aquellas que se sustraerían a toda puesta en espectáculo, sino de aquellas, por el contrario, que se prestarían a ello precisamente para hacer valer su parte de oscuridad. En el caso del cine denominado "documental", en el que cada sujeto se representa "a sí mismo", digamos que la implantación (o el desplazamiento) de una espectacularidad generalizada hace que cada fragmento de "yo" se mire en cada fragmento de "otro", y así al infinito. En el mejor de los casos, el espectador sería convidado a este torniquete infernal (los filmes de Avi Mograbi con él mismo). Si esa autorreflexividad no llega al término de ella misma, nos quedamos en la molicie narcisista. Dicho de otro modo, es conveniente que el tema del "autorretrato" se coloque, o sea colocado, o se encuentre, puesto en peligro por su retrato mismo. Lo que sucede a Robert Kramer en *Berlin 10/90* [*Berlín 10/90*]. Filmar"se" fatiga tanto más cuanto que no podemos saber nunca de qué se trata ese "sí mismo", del abuso ciego que hay en actuar en nombre del "yo".

Veremos, en esta tentación de tomar"se" directamente como objeto, una astucia de la razón que nos hace creer que nosotros mismos y nuestro pequeño mundo nos son más conocidos, o más accesibles, que otros, más lejanos. Pero astucia también del cine, que nos lleva a olvidar que entre el pintor y su modelo siempre se insinúa un espectador, que no puede sino verificarse que uno no es el otro, ¡y tanto peor para los espejos!

Filmar una botella o un periódico como los pintan Georges Braque, Juan Gris, Pablo Picasso... eso es evidentemente "hablar de sí mismo", ponerse en la imagen como inscripción latente, estilo, manera, forma, preocupación, los cuales no tienen necesidad verdaderamente de mostrarse explícitamente como tales. El estilo en cine, como en pintura, es que se comparta entre el espectador y el artista una cierta disposición para *pensar el mundo*.

Por otra parte, la multiplicación de estos "autorretratos" no puede sino remitir a la angustia contemporánea de una cierta invalidez de la identidad. "¿Quién eres tú, tú, para hablarme (¡de esa manera!)." Es conveniente retener el término "¿quién?", a través del cual está solapada la pregunta por el "cómo" que animaba los años setenta

(*Comment ça va*, 1978, de Anne-Marie Miéville y Jean-Luc Godard). No "quién" eres sino "¿cómo es que tú eres?", "¿quién te ha hecho eso que eres?", "¿de dónde sacas tu poder?". Con toda lógica, estas preguntas deberían ser tratadas en una empresa "autobiográfica". Pero no lo son sino raramente. El poder de filmar equivale con (demasiada) frecuencia a no plantearse la pregunta del poder de filmar.

Binocular/monocular

Una de las paradojas más perturbadoras de la teoría de la fotografía y, después, de la cinematografía, tiene que ver con el hecho de que, en la mayor parte de los casos, la "toma" se efectúa con un solo "ojo", una sola lente, en el sentido en el que los aparatos de fotos y las cámaras disponen en el momento de la toma de un visor, de un objetivo, de una pantalla de visualización, y no de dos. Y que por regla general, sin embargo, vemos las imágenes de origen monocular por medio de nuestros dos ojos, es decir, en una construcción perspectiva binocular. Allí está planteado el engaño fundamental del cine, y el movimiento de las imágenes acentúa la ilusión de profundidad que la fotografía no dispensa sino puntualmente. La ilusión cinematográfica es la combinación de un doble engaño: el de la tercera dimensión de una imagen que no puede tener sino dos, entonces, junto con el de un movimiento aparente de las imágenes que no se debe sino al arrastre de la bobina (al pasaje del archivo) sobre el proyector.

Ver con los dos ojos lo que fue fabricado por un único ojo supone que, en el lugar del espectador, se haya activado una función de renegación (*lo sé bien, pero aun así*). Esta negación es precisamente la contradicción que abre a la posibilidad de agregar al filme todo tipo de dimensiones mentales. Ningún filme nos encierra solamente en el espacio mental de su creador, o incluso de sus criaturas. Agregamos nuestra puesta. Por el juego inevitable de la negación, el espectador es libre de superar, de reducir, de desplazar el filme que no puede, de hecho, contener dentro de él.

Durante el rodaje de *Man of Aran* (1934) [*El hombre de Arán* u *Hombres de Arán*], el asistente de Flaherty ve al cineasta al borde de un acantilado mientras gira la manivela de su cámara, sin embargo sin película. Mirar a través de la herramienta de visión, girar la manivela, hacer rodar el motor para ver "cómo da". Ver a través de la máquina, con la máquina. *Como si* uno filmara. Después de Nanook, Flaherty instala un laboratorio en el lugar –en el Gran Norte canadiense, en la isla de Aran– para poder contemplar sus imágenes en proyección y comprender, en un ida y vuelta entre rodaje y proyección, cómo continuar rodando. Ver cómo dará eso en la pantalla.

Boletería

Boletero: oficio en vías de desaparición, como desaparecieron los acomodadores y los que cortaban la entrada en el acceso a las salas oscuras (el abuelo de Comolli, Ferdinand, *cortaba entradas en el cine*). Sí, el oficio es ahora asunto de máquinas. Pero el símbolo no. Podemos datar con precisión el nacimiento del cine, de la primera función pública y *paga* (28 de diciembre de 1895) en el Salón Indio del Gran Café en París. Recordemos que es el éxito público y pago de esa primera función, y luego de las siguientes, lo que lanzó al Cinematógrafo Lumière a la escena del Mundo. Durante mucho tiempo el cine y las monedas o billetes estuvieron asociados. ¿Cómo ver filmes sin pasar por la boletería (*Les quatre cents coups*, François Truffaut, 1959) [*Los cuatrocientos golpes*]? Este automatismo (función = dinero) parece hoy inquebrantable. No obstante. Las nuevas condiciones de producción y de difusión de los filmes llamados "documentales" dieron acceso *gratuitamente* al cine. Y recordemos que uno de los programas de reforma del cine francés elaborado durante los Estados Generales de Mayo de 1968 pregonaba, con total sencillez, el *cine gratuito*. Ciertamente se trata, ya dentro de lo que en nuestro triste presente pasa por ser una utopía, de echar por tierra todo el sistema de producción-distribución-explotación actual, que todos podemos ver que es atrozmente injusto y antes que nada para los "pequeños" filmes. Por suerte, no hemos tenido que aguardar una largamente esperada noche del 4 de agosto para poner en práctica la circulación gratuita de nuestros filmes. Y no somos los únicos.

Por otro lado, y aunque la automatización de los cines no sea todavía completa, quien los explote, si programa las funciones en la computadora de la boletería, podrá dejar instrucciones para que el proyector autómata pase los filmes de toda la semana cinematográfica. Lo digital no consuma todavía el sueño de los patrones de los estudios de estar conectados con los deseos de los espectadores, pero el lanzamiento del proyector y el dedo del que atiende la boletería están simbólicamente atados. Pasito a pasito, la explotación del cine pierde su dimensión editorial para convertirse en una máquina de explotar lo más directamente posible los "deseos" del espectador.

Bordes del cuadro

Los bordes del cuadro aparecen como líneas finas, duras y rectas, que separan, en el límite, el campo visible del fuera de campo. Los bordes del cuadro son cortantes. Cuando entran o salen del cuadro, los cuerpos filmados pasan por esta línea cortante. El lenguaje de quienes encuadran y el de quienes hacen el montaje convergen: el cuerpo está *cortado* por el cuadro o el desencuadre. Es decir que se anuda una relación que pasa por esos límites entre lo visible y lo no visible, entre el campo y el fuera de campo. Y esta relación mutiladora es como un amante que atrae muy particularmente a los cuerpos filmados. Sabemos el cuidado que se toman los camarógrafos, los operadores, los cineastas mismos para definir la distancia o la no distancia entre límites del cuerpo y límites del cuadro. Es que los límites del cuadro tienen un poder fascinante: el de ser esa línea que divide, que recorta, que hace pasar los cuerpos filmados de una presencia visible a una ausencia. Poder de vida y de muerte, de un cierto modo. Los teóricos del cine, en un arranque de inspiración, llamaron a ese poder "erótico", como si los bordes del cuadro estuvieran animados por una vibración, un temblor en contacto con los cuerpos filmados, a los que incluyen o no, aceptan o rechazan. El cuadro es también una hendidura, un agujero. Hay una dimensión del cuadro y de la pantalla que depende de la oralidad. Los bordes del cuadro son la membrana que separa y vuelve a unir al mismo tiempo el engullimiento por parte de la luz y el engullimiento por parte de la sombra.

El cuerpo filmado, entonces, está en peligro. Los bordes del cuadro duplican o inscriben ese peligro: pero caer/salir del cuadro no es lo mismo, no es la misma caída. Perder el equilibrio en el cuadro –¿o perder el equilibrio del cuadro? Comprendamos que el efecto mismo del cuadro de todo cuerpo filmado incita a la transgresión, a la salida, al escape. Siempre habrá algo de encierro en el cuadro de un cuerpo, y siempre algo de una liberación en la salida de campo. El menos hábil de los cineastas, de los camarógrafos, se ve confrontado a esa lucha o tensión entre el equilibrio de los cuerpos filmados y el de los cuadros que los toman. El filme en donde aparece por primera vez Charlot, *Kid Auto Races at Venice*, California (1914) [*Carreras sofocantes* o *Carreras de autos para niños*], representa admirable e ingenuamente ese lazo y su ruptura entre cuerpo y bordes del cuadro. Charlot, *in* y *off*. Cuerpo atraído por el cuadro, cuerpo rechazado fuera del cuadro. El otro nombre de ese ida y vuelta sería "narcisismo". Que no es solamente estar en la imagen, o en el espejo, lo que le sucede a todo el mundo, sino volver allí.

Borramiento

Lo que cuenta en el cine no es tanto la inscripción sino el hecho inevitable de que ella sea seguida de inmediato por su borramiento. Del mismo modo en que cada fotograma (cada imagen) se ve materialmente borrada de la pantalla por el fotograma que le sigue, y así con todos; del mismo modo cada plano, cada momento de un filme borra el precedente y se ve borrado por el siguiente. Esta ley de la proyección (en fotoquímico, en video analógico y en video digital) impone al espectador el efecto constante de una sustitución de signos. Es un paisaje en perpetua metamorfosis que tenemos que atravesar en cada segundo. Composición, descomposición, recomposición. Borramiento de las huellas inscriptas: la operación cinematográfica es agente a la vez de la inscripción y de su borramiento. De lado del espectador, sometido a la fatalidad del borramiento, la pérdida, el olvido se convierten en factores activos de su relación con el filme, e incluso del carácter íntimo de esa relación, puesto que ninguno de nosotros olvida todo ni las mismas cosas. La inmersión constante en el olvido de lo que ocurre que sucedió en una pantalla refuerza el efecto del presente que gobierna la función. Todo tiene lugar aquí y ahora. Lo que se ha perdido no es recuperable, o sólo en los ecos que se harán sentir en lo que sigue del filme (véase *Recurrencia*). El cine, por definición repetible –ya que un filme puede tener cincuenta o mil copias que pueden ser pasadas cinco o seis veces por día en los *multiplex* de las grandes ciudades–, es paradójicamente la ocasión de una única vez. La repetición y el olvido forman una pareja temible.

Box-office

El cine nació como artesanado y curiosidad científica y/o de feria, pero este nacimiento se inscribe en el movimiento de conjunto de la expansión capitalista a fines del siglo XIX, después de la Comuna, derrota, antes que nada, del proletariado parisino. Y muy pronto, desde el comienzo del siglo XX, el Capital comprende el desafío que hay en apoderarse del Cinematógrafo y controlar su difusión. Las ganancias del *Café anglais* aportan la prueba renovada. Como Georges Méliès, Charles Pathé intenta comprar la patente de los hermanos Lumière, Gaumont soborna a Demenÿ (asistente de Étienne-Jules Marey) para hacerle construir una cámara que compita con el Cinematógrafo Lumière, etcétera (habrá que remitirse al libro de Laurent Mannoni, *Le Grand Art de la lumière et l'ombre*, para seguir más de cerca esta carrera-persecución que desembocará en la *guerra de patentes*, que no puede ser otra sino la de los grandes grupos multinacionales). Fruto modesto de un artesanado sin ambición económica ("una industria sin porvenir", pronostica Louis Lumière), el cine se convierte pronto en un desafío de gasto suntuario. Cada vez falta más y más capital para llevar las investigaciones hacia lo parlante sincrónico, hacia el color, hacia la estabilización de la imagen, hacia su puesta en movimiento, etcétera. Pero también para contratar actores y actrices que, en menos de veinte años, se convierten en *stars*. Ha pasado más de un siglo: Hollywood cambió mucho, pero no las encrucijadas económicas, que no hicieron sino hacerse más delirantes, ni la *people politic*, que superó al cine en la carrera del opio para el pueblo. La influencia del dinero sobre el cine se hizo tal que es vital intentar hacer filmes que escapen a la marca del mercado.

La corriente principal, ese famoso *mainstream* que fascina tanto a los medios, puede parecer irresistible: no lo es. Son a la vez posibles y necesarias otras prácticas, otras lógicas, otros valores. La mayoría, aunque fuera aplastante, no detenta ninguna clase de verdad en la medida en que no se refiere sino al conjunto de las normas generosamente dispensadas a las masas por parte de las industrias culturales. Se puede experimentar tal o cual remolino de la corriente, una u otra de esas obras normadas y normales, se puede disfrutarlas o estudiarlas, pero uno no está obligado a imitarlas. La cuestión es política. El hedonismo es una cuestión política, incluso si no se reduce a ello. Quien disfruta hace una elección, lo sepa o no. *A fortiori*, también quien disfruta de la norma, porque existe, y todos sabemos algo sobre ello, ese disfrute de conformarse a, de ser conforme con, de no salir del rango, e incluso de volver a él después de una excursión de hijo pródigo. La norma, el conformismo, son objetos de disfrute. Disfrute del confort, de la pertenencia no problemática al grupo mayoritario. Podemos sentirnos bien y mejor que yendo a contracorriente. La anormalidad es algo molesto. Quizá sea por esta razón que el eventual eclecticismo del *amateur* abre su curiosidad a ciertos productos culturales estandarizados, de gran éxito, *blockbusters*, etcétera. Sea. Más allá del disfrute sordo de "ser conforme a", sostengamos que todo gusto se ve tentado por su propia perversión y que no hay aquí sino una ocasión de disfrute desfasado.

Hete aquí que asciende un ligero perfume de transgresión, lo que no hace mal a nadie, traído por una elección de objetos plebiscitados por el mercado. ¿Objetos inofensivos? ¡Pero sí! Salvo que, proyectado, el filme no es una rosa, ni un néctar embriagador. Pasa por la puesta en imágenes y sonidos de materias que no siempre sublima, de cuerpos que no siempre celebra, de historias que no siempre trascienden, de un magma ideológico del que no se libera verdaderamente, y por supuesto pasa por acumulaciones de explosiones, de incendios, de accidentes, de destrucciones sobre un fondo de devastación que es el único, dejando de lado los noticieros, que puede ofrecer sin fin a la glotonería óptica de los espectadores de toda edad. Es en el cine y en los juegos de video donde continúa actuando la infatigable fantasía del fin del mundo. De pronto, el cine es más angustiante que un gran borgoña.* Pasa por los signos del habitar, del circular, del hacer y deshacer, pero también del huir. Nació para eso, para llevar la sombra de la muerte al destello luminoso de la vida conservada (*L'Ombre d'un doute*, Hitchcock, 1943) [*La sombra de una duda*].

Nada sin embargo se juega del lado de los "éxitos populares" sino una nostalgia vana del tiempo lejano en el cual esos éxitos estaban firmados por grandes cineastas. Contemplemos alrededor de nosotros, a diez, veinte años de intervalo. Los filmes que dejarán una huella del cine en la historia del nuevo siglo fueron fracasos comerciales. No siempre fue el caso en los años cincuenta y sesenta. Y los filmes hoy más "rentables" son casi todos obra de los menos talentosos entre nuestros cineastas. Dany Boon o Luc Besson no nos van a desmentir.

Cadencias/acelerado/ralentí

Paradojas. Para obtener un efecto de ralentí, conviene regular el motor de la cámara según una cadencia superior a la que regula la proyección (24 imágenes por segundo, en promedio). De esta manera se inscribirá un mayor número de fotogramas en un segundo de película (por ejemplo, 48 imágenes por segundo). Como la velocidad de proyección no varía, resulta de ello un efecto de ralentí: las 48 imágenes por segundo se proyectan como si fueran 24 imágenes por segundo, o dicho de otro modo, el segundo inicial se convierte en dos segundos. De modo inverso, el efecto de aceleración se debe al registro de un menor número de fotogramas en el mismo segundo del filme, por ejemplo, 12 imágenes por segundo. Estos segundos de 12 imágenes son proyectados siempre a la cadencia de 24 imágenes por segundo, lo que equivale a duplicar su cadencia de pasaje, y de ahí el efecto de aceleración. Dicho de otra manera: para acelerar, hay que filmar en ralentí. Para ralentizar, filmar en acelerado. Esas variaciones de cadencia hacen que desaparezca la ilusión de un movimiento "natural", "transparente": tendremos que vérnoslas con un movimiento elaborado, que se convierte en visible en tanto tal.

---

* Se alude aquí a una frase de René Féret ("El cine es más angustiante que un buen borgoña") que traducía la idea de que llegar a realizar una buena película suponía tantas peripecias y podía ser tan angustiante como la búsqueda de un buen vino; los obstáculos, el dinero, el gasto suntuario, pero también el resultado largamente macerado que se consume velozmente [n. de t.].

Si se aumenta la cadencia a 48 imágenes por segundo y la proyección a igual velocidad, solución adoptada por IMAX y HFR (*High Frame Rate*), el tiempo sigue siendo el mismo que para un filme rodado a 24 imágenes por segundo y proyectado a 24 imágenes por segundo. Pero el espectador habrá recibido dos veces más "información". La impresión de realidad se ve aumentada, también la de movimiento, y hasta llegar a la náusea para ciertos espectadores: cuando las imágenes son espectaculares, cuando la cámara se balancea sobre el vacío, por ejemplo, y hay dos veces más imágenes para hacérnoslo creer. El cine se acerca así a la percepción de la imagen en los juegos de video cuyas pantallas informáticas tienen una cadencia de 100 hertz.

En video, y en Europa, las cadencias de las tomas del cine (24 imágenes por segundo) y de la televisión (25), están acopladas a la frecuencia de la corriente eléctrica (50 herz). En Estados Unidos y en muchos otros países, en el sistema NTSC, la cadencia, que se adapta a la frecuencia eléctrica, pasa a ser de 30 imágenes por segundo. Las dos cadencias, 25 y 30 imágenes por segundo, aseguran una impresión de sincronía de las palabras con el movimiento de los labios. Porque los efectos de ralentí y de aceleración pueden también acentuarse por efecto del sonido (si es llevado a bajas frecuencias y a altas frecuencias, respectivamente). El efecto de sincronía es una suerte de norma. Exceder o transgredir esa norma es –relativamente– insoportable o difícilmente aceptable para el espectador. ¿Por qué? Esperamos del cine que se conforme aproximadamente con algo cercano a nuestra percepción habitual de las imágenes, los sonidos y su correspondencia. En efecto, la audición humana, la mirada humana, el campo visual humano son movilizados durante la función de cine. Estos parámetros

humanos de la percepción visual y sonora están regulados según una norma ampliamente dominante fuera de las salas de cine, y que no podemos sino desear volver a encontrar en esas salas, pese a todas las diferencias entre el campo encuadrado del cine y el campo abierto de la mirada humana. La visión binocular acepta y reinterpreta la visión monocular de la cámara. Del mismo modo, la fragmentación fotogramática se percibe como un continuo liso y no fragmentado. Hay un requerimiento de verosimilitud que también es una búsqueda de normalidad.

Al hacer variar la obturación de su (pequeña) cámara de video, Arnaud des Pallières, en el comienzo de *Disneyland, mon vieux pays natal* (2000), quiebra de súbito la impresión de continuidad por medio de un desfile entrecortado de imágenes (el sonido no está registrado en sincronía, y será el principio del filme entero), a la vez signo hacia un cierto arcaísmo del registro y desarticulación de la sucesión "lisa" de las imágenes; marcación de los saltos que parecen "saltar", de repente, de una serie de algunos fotogramas a la siguiente. En video, lo que se invoca aquí es el *esqueleto fotogramático* de todo filme. Al mismo tiempo, esta puesta en relieve de las *faltas* que perforan la banda-imagen resuena muy extrañamente con las desapariciones de los visitantes que subraya la voz del cineasta. El flujo visual está seccionado. Lo visible ha sido reacondicionado para aparecer centro de algo siniestro. Antes, en 1979, en *Sauve qui peut, la vie* [*Salve quien pueda (la vida)*], Jean-Luc Godard había ralentizado y entrecortado la cadencia del desfile de imágenes, esta vez en fílmico, para la célebre secuencia en la que Paul Godard (Jacques Dutronc) salta en un movimiento a la vez brusco y quebrado hacia quien está frente a él, Denise Rimbaud (Nathalie Baye).

Filmar el mundo visible es hacerlo elástico.

Cámara

La del Cinematógrafo que pusieron a punto los hermanos Lumière puede ser considerada la madre de todas las cámaras, como una suerte de continuación de la cámara oscura a la que se le ha agregado un movimiento mecánico. El principio existía, aunque de otro modo, en Étienne-Jules Marey o Thomas Edison, pero Louis Lumière concibió una mecánica fiable y precisa a partir de la observación del pie prensatelas de la máquina de coser (no está nada mal que una máquina tan hábil y precisa haya sido armada a partir de una máquina doméstica que sirve para *coser*): se trataba de hacer avanzar la película pero de modo intermitente. El operador gira una manivela que provoca a la vez el movimiento de la contraventanilla presora/placa de presión y de los garfios de arrastre. Estos dos "gestos" mecánicos permiten dos movimientos contrarios y sucesivos: detener y hacer avanzar la película. La rotación del obturador deja pasar la luz cuando la película está inmóvil frente a la ventana, y la enmascara cuando la película avanza. Los garfios de arrastre que sujetan rigurosamente las perforaciones de la película están animados también por un movimiento contradictorio: aferran la película, la arrastran, pero luego se retiran. Una leva asegura ese rol, primero es excéntrico-triangular, luego "patatoidal", en las últimas cámaras fotoquímicas, a fin de suavizar el movimiento de los garfios de arrastre y hacerlos silenciosos. Los dos garfios de arrastre del Cinematógrafo están en un portagarfios, y la película queda retenida por dos resortes presores que la *Notice* denomina "resortes contragarfios". Más tarde, las cámaras estarán equipadas con un canal de presión en lugar de la contraventanilla presora/placa de presión (ejemplos: la Éclair 16 o la Aaton), o con contragarfios (Arriflex).

Cubierto/descubierto; *stop and go*; fijo/móvil; detención/marcha; iluminación/velamiento... estas parejas de términos definen el cine entero como una *combinación de contrarios*. Este principio de contradicción se vuelve a encontrar en el hecho de que el Cinematógrafo Lumière es también un proyector y una positivadora. La mecánica que hace correr la película y el obturador es la misma para las tres operaciones. En la configuración "cámara", la luz natural deja su impresión en la película a través del objetivo. Para el positivado, la linterna de proyector dirigida hacia el objetivo echa luz sobre el negativo, que impresiona por contacto el filme positivo virgen. Para la proyección, el operador ubica la linterna detrás de la cámara abierta y la luz atraviesa el positivo para iluminar la pantalla con la imagen proyectada. Se habla de un aparato reversible. El mismo filme vuelve a pasar varias veces por la misma cámara primero para hacer la impresión, luego para ser revelado, copiado, proyectado, mientras la lámpara va pasando de un lado para el otro. Poética de la inversión. Vuelta a comenzar, bucle, ciclo. El final se transforma en comienzo.

Las "tomas" Lumière que hace el Cinematógrafo suponen a la vez una confianza ingenua en *lo que va a suceder* y, con frecuencia, un boceto de estrategia narrativa: supone pensar el comienzo y el final de la toma (Pierre-Damien Huygue, 2002). El operador Lumière imagina lo que podría pasar durante esa duración obligada (recordémoslo: 57-58 segundos). Compone esta "vista" única definiendo un "comienzo" y un "final" –con frecuencia son las puntuaciones de entrada y salida de campo–.

¿Qué es una cámara? Lo digital nos lleva a replantearnos la pregunta. ¿Es una herramienta de captura de lo visible? ¿Es una máquina para fabricar imágenes hermosas? Algunas de esas máquinas "tratan" la imagen *lo menos posible* en relación con lo que es captado: es la filosofía de Ikonoscop y de Aaton. La "cámara sensor" se opone entonces a la "cámara computadora", concebida ya en una lógica de tratamiento digital de las informaciones (Arriflex, Red), por medio de algoritmos que trabajan las imágenes para que, luego de pasar por un *programa*, se parezcan a las imágenes fotoquímicas (Martin Roux). Lo que podemos encontrar en las pequeñas cámaras HD y sus acomodamientos "cine-look" son correcciones en los colores ("el look de las imágenes"). Un ejemplo: la película fotoquímica reacciona ante la luz según una curva logarítmica, y la digital de modo lineal. El sistema de Alexa, la cámara digital de Arriflex, está programado para reaccionar de modo logarítmico como lo fotoquímico, y adecuarse así a la experiencia de los directores de fotografía.

¿Qué es entonces una cámara *digital*? ¿Debe imitar lo fotoquímico? ¿O bien debe aportar sus capacidades nuevas al trabajo del cine, que es el de trabajar incesantemente la operación de captación del mundo visible? Lo que va a suceder se sitúa, sin sorpresas, del lado del tratamiento de la información en detrimento del principio de captación.

La primera cualidad de una cámara o de un proyector fotoquímico es su *fijeza*, es decir, su capacidad de fijar la cinta de la película en el momento de su exposición o proyección. En cine, se trata del dominio de ese desfile alternativo que construye la cualidad de la experiencia visual y el aspecto cinemático (véase *máscara*). La nitidez de la imagen y su definición están en juego en cada fotograma: es el desafío de todas las *instantáneas*.

En el video digital comprimido hay movimiento en la imagen fija y elementos fijos en el movimiento: la percepción de las imágenes en movimiento y la de la duración no son las mismas cuando la imagen está comprimida. De todo ello resulta una cierta confusión incluso cuando "no se ve" (véase *Fotoquímico/digital; Sensores; Gelatina; Película*).

La otra cualidad de una cámara es su movilidad. Sin embargo, el Cinematógrafo era poco manejable: imaginado a partir de la cámara oscura fotográfica, su caja rectangular no era transportable, a diferencia del Fusil de Étienne-Jules Marey. Ahora bien, desde los comienzos del cine se quiso reproducir el éxito comercial del aparato fotográfico instantáneo Kodak, que parecía prolongar el ojo o la mano: son las Chrono de bolsillo de Georges Demenÿ (asistente de É.-J. Marey), o las *Foto-gemelas* de Jules Carpentier. Las instrucciones de uso de ese aparato fotográfico que se coloca frente a los dos ojos, uno para la visualización, el otro para el objetivo, ya anunciaba el programa: "Casi tan sencilla de llevar a todos lados con uno como lo es un lápiz, permite atrapar al vuelo todas las manifestaciones de la vida exterior". La cámara-lápiz, antes de la cámara lapicera de Alexandre Astruc. En 1925, Abel Gance, en su *Napoleon* [*Napoleón*], hace mover con gran libertad cámaras (Debrie Parvo) que, por entonces, no tenían ninguna ergonomía. Para evocar la infancia de Napoleón, Gance filma "el punto de vista de una bola de nieve" con una pequeña cámara, la Debrie Sept, que arroja al suelo. No faltaba más que extraer de la cámara rota una película que llevara la impresión de imágenes nunca vistas. Y esto para recordarnos que la preocupación por lograr la mayor movilidad así como la manipulación más libre de la cámara está presente desde los orígenes del cine.

En cuanto a las cámaras de hoy, el abanico pasa de las "grandes" cámaras a las "cámaras de mano", de máquinas de 100.000 dólares a máquinas de 1.000 euros. Dejando de lado el precio, son las lógicas de la filmación y de la puesta en escena las que determinan la elección de una cámara. Autonomía, manipulabilidad, fiabilidad... pero también simplicidad de uso, si uno filma solo. La competencia loca que emprendieron los fabricantes, las firmas, las marcas, tienen como primer efecto (y quizá como finalidad última) hacer que las máquinas queden muy pronto perimidas. Y estamos en un mundo en el que, precisamente, hay que renovar las máquinas para sostener los mercados. Los más ingenuos se felicitarán por esta competencia respecto de la novedad, la potencia, el "realismo" de la imagen. Podemos imaginar otras salidas de emergencia. Más rudimentarias. El excelente operador de cámara Joao Ribeiro filmó *La Belle Journée* (Ginette Lavigne, 2012) con una Panasonic de baja gama y que incluso no era HD. Lo mismo sucedió con *No quarto da Vanda* (Pedro Costa, 2000) [*En el cuarto de Vanda*] o con los filmes de Tariq Teguia (*Roma wa la n'touma/Rome plutôt que vous*, 2006; *Gabbla/Inland*, 2008) [*Roma mejor que tú, Inland*]: imágenes de una gran belleza, y esto es lo menos que se puede decir. Hay algo de espejismo que atrae a los estudiantes de las escuelas de cine y de las escuelas de arte hacia las cámaras más sofisticadas, como si la performance de las máquinas implicara la fuerza del filme. Ilusión de ilusiones, una vez más.

Las cámaras digitales pequeñas son como un "ojo" que se desprende del ojo para deslizarse por todas partes. Hay cámaras de muñeca, cámaras frontales, cámaras abdominales. Por todas partes, es decir, ahí donde no hay lugar posible para el ojo y el cuerpo del que filma. Borramiento del cuerpo que filma. La mini-cámara "actúa" sola. El gran fantasma de un humanoide equipado con garras y prótesis no plantea la cámara como una exterioridad sino como una extensión que tiende a ser incorporada. Las cámaras ya no son percibidas como máquinas reales sino simbólicas: "Funcionan como medios, pero también como testigos y fetiches" (Jean-Claude Beaune, 2009) (véase *Objetivo*).

Conviene dedicar unas palabras especiales a la "cámara oculta". Una serie de programas televisivos que giraba alrededor de este título supo conocer cierto éxito en las pantallas televisivas. En una palabra, se trata de tomar desprevenido al otro que se filma y que no sabe que está siendo filmado (o que hace como si no supiera). De pronto, el espectador del programa se ve sumido en el goce de estar *en un aparte*. Yo sé/él no sabe. La cámara, aunque sea "oculta", está sin embargo presente, hiperpresente para el espectador. La cámara está oculta, el espectador está al descubierto. Es fácil (demasiado fácil) expoliar a otro filmándolo sin decírselo. Lo que queda disuelto en esta situación es precisamente el lugar del espectador como lugar de creencia (no hay que "creer" en una trampa que se da como tal). Oscilamos de un mundo al otro: la operación cinematográfica supone siempre una *honestidad* del filme; puede ser hábil, astuto, con argucias, pero es *honesto con su espectador*, al que no engaña (eventualmente) sino para desengañarlo mejor (o hacerlo reírse de él mismo: *To be or not to be* , Ernst Lubitsch, 1942) [*Ser o no ser*]. Podemos filmar grandes manipuladores, grandes perversos, pero no podemos manipular a nuestro espectador, y menos todavía pervertirlo. Porque si llegamos al punto de hacerlo, evidentemente entramos en el círculo abyecto del "odio de sí", uno de los nombres del fascismo, puesto que el espectador es "un otro yo".

Queda el caso retorcido de la cámara oculta "por una buena causa". Por ejemplo el episodio de *Shoah* [ídem] en el que Claude Lanzmann, después de largas negociaciones, filma en su departamento al SS Franz Suchomel, uno de los responsables del campo de Treblinka. Lanzmann nos explica que lo va a filmar con una "cámara oculta". La cámara, una Paluche Aaton (Jean-Pierre Beauviala ha obtenido de la cámara de cine esta pequeña cámara destinada al monitoreo en video para ubicarla en la mano del videasta) está en un bolso deportivo, junto al canapé en el cual se sienta Claude Lanzmann y su asistente. Por cierto, quien se ve engañado aquí es el sujeto filmado, un mentiroso empedernido al que hay que desenmascarar. Se sobreentiende que la causa es justa, y sin embargo flota un ligero malestar en la secuencia. Suchomel tuvo poder de vida y poder de muerte. En el presente, ya no lo tiene. Lanzmann, en cambio, tiene todo el poder de mentir, de engañar, de abusar de su interlocutor. La relación de fuerzas se ha modificado. El cineasta, en el instante en el que filma, es más fuerte que el nazi. Ahora bien, el cine no es un tribunal. El espectador no está allí para castigar sino para comprender, y esto de por sí ya es un hecho inmenso. El subterfugio de Lanzmann es por lo tanto útil. Pero el nazi engañado es lamentable. Podemos objetar que no tenemos que gozar con el desamparo del otro, cualquiera sea éste, porque eso convierte nuestro lugar de disfrute en lamentable también. Son las potencias ambiguas del cine.

Campo

El rectángulo luminoso que hace visible la distancia focal de la toma. Este campo será más amplio con una distancia focal corta, más cerrado con las distancias focales largas. Su amplitud y su profundidad aparente (profundidad de campo) están igualmente determinadas por la distancia a la cual son hechas las tomas: distancia entre las lentes y los objetos. Comprendemos sencillamente que una cámara que filma al sujeto "de muy cerca" mostrará menos que otra ubicada un poco más lejos: es una experiencia que el ojo humano hace a cada instante. La combinación de esa distancia y de la distancia focal produce la impresión de distancia o de proximidad que siente el espectador, cualquiera sea su lugar en la sala de proyección. Las distancias focales cortas alejan el primer plano de la imagen del ojo del espectador, distienden el espacio comprendido entre el primer plano y lo lejano de la imagen; las distancias focales largas operan una distorsión inversa, comprimiendo el espacio entre el primer plano y el plano más alejado. Un personaje que viene hacia la cámara o que se aleja emplea menos tiempo óptico en una visión de distancia focal corta y más tiempo óptico en una visión de distancia focal larga. Entonces no es solamente el espacio lo que es elástico, *es el tiempo.*

Campo-contracampo

La figura de estilo probablemente más empleada en la cinematografía mundial. A la vez es la más fácil de poner en escena y la más difícil de lograr con éxito. La situación filmada en campo-contracampo supone dos cuerpos, dos rostros, dos miradas una frente a la otra. Recordemos que el cine es el arte de girar el rostro hacia el rostro, *lo que no es la pintura*; al mismo tiempo es el arte del "intercambio" de miradas. Rostros, miradas, estamos en la captura del otro, en su efracción. Solo el cine tiene esa potencia de colocarnos frente a frente unos con los otros (véase la importancia, en Emmanuel Lévinas, que se da al rostro, al *frente a frente* que llega, en la ética del filósofo, como haciendo eco al primer plano del cine: los rostros de los policías y los campesinos en *Kashima Paradise*, Yann Le Masson y Bénie Deswarte, 1973) [ídem].

Frente a frente o lado a lado, pero la primera de las dos elecciones es la que prevalece. Este campo-contracampo hace alternar un rostro y el otro de ambos implicados. Se filma con mayor frecuencia en un plano cerrado. Se trata de sondear el rostro de ambos, de poder leer en sus ojos. Así es como vemos proliferar los filmes y los telefilmes casi totalmente filmados en planos cerrados, incluso en primeros planos (último ejemplo a la fecha: *Les hommes de l'ombre*, Jean-Marc Brondolo, 2014) [*Los hombres de la sombra*]. Es más fácil de ver, pasa más rápido, cuesta menos. Banalización del primer plano, que era la excepción y se convierte en norma. De esta norma o de este confort se burlaba por adelantado Jean-Luc Godard en *Une femme est une femme* (1961) [*Una mujer es una mujer*]: el campo y el contracampo (ella y él) están vinculados a una panorámica veloz que a la vez los articula y los hace enfrentarse.

En el caso del campo-contracampo sin escorzo, las leyes que rigen el *raccord* de las miradas se imponen más desde el momento en que no hay referencia visible común a uno y otro campo. Sólo la dirección de las miradas cruzadas permite al espectador *creer* que ambos personajes están presentes a la vez y frente a frente. Porque aquí se trata por cierto de *creer.* En la pantalla, como sobre la mesa de montaje, los dos rostros aparecen uno al lado del otro, pegados uno al otro. Es la pantalla mental del espectador, y sólo ella, la que hace conectar las dos miradas, *contiguas* en la realidad material y *cruzadas* en la realidad mental, sucesivas en la mesa de montaje y simultáneas en la pantalla. La ley del *raccord* de las miradas sigue siendo sin duda la más útil entre todas las reglas que se suponen rigen la distribución de los *raccords.* En el campo, la cámara debe filmar el rostro que la enfrenta respetando un ángulo de aproximadamente 30 grados con el cuerpo y el rostro que se supone está viendo el otro rostro; en el contracampo debe haber el mismo ángulo y la cámara *debe permanecer del mismo* *lado* respecto de los dos cuerpos participantes. Toda variación del ángulo manifiesta que las miradas no se pueden cruzar, incluso si no divergen. La teoría ha desarrollado la dimensión mental y abstracta de este *raccord* entre el campo y el contracampo, observando que las dos porciones de lo visible filmadas, una en campo, la otra en contracampo, difieren sustancialmente, presentando características de decorado e iluminación diferentes, y que luego el trabajo mental del espectador *sutura* esa división, dicho de otra manera, la niega en el momento mismo en el que ve las dos partes reunidas imaginariamente. Uno de los primeros empleos sistemáticos del campo-contracampo sin escorzo es la obra de D. W. Griffith, *The Birth of a Nation* (1915) [*El nacimiento de una nación*]: se propone a los espectadores que adopten sucesivamente el punto de vista de los personajes.

En el caso del campo-contracampo con escorzo, el *raccord* de las miradas se asegura por la presencia de dos cuerpos o dos cabezas en la imagen, una de espaldas (3/4 de espaldas) y la otra de frente (3/4 de frente). La copresencia de los dos personajes queda validada así por medio de la imagen. La regla del *raccord* de la mirada precedentemente enunciada siempre es válida: la cámara debe filmar campo y contracampo desde el mismo lado de los dos cuerpos actantes. La cámara no encuadra uno y otro rostro sino bajo un ángulo oblicuo; si el rostro es filmado de frente (mirada a la cámara), el frente a frente se hace con el rostro invisible del espectador. Sucede que se filma al mismo tiempo campo y contracampo con dos cámaras, y entonces cada una filma a uno de los dos cuerpos actantes. Pero con frecuencia se procede separando campo y contracampo durante el rodaje: primero, la sucesión de los campos, luego la de los contracampos, con escorzo o sin él. La sutura, en este caso, no es solamente espacial sino también temporal, puesto que *imaginamos* los dos rostros, los dos personajes juntos y simultáneamente visibles. El espectador que somos fabrica una *situación* que con frecuencia no le es mostrada, fabrica una ilusión de simultaneidad imposible en razón del desenvolvimiento lineal de la cinta cinematográfica.

El campo-contracampo sin escorzo consuma una abstracción retórica. Primero, el rostro y los ojos; luego, la cosa vista. Estas dos imágenes, estos dos tiempos, consuman el *raccord* en la mirada del espectador, que juega el juego de asociar una con la otra en la medida misma en que el relato lo autorice. Pero este *raccord* es arbitrario. En esta figura de estilo, no importa quién empalma con quién. Imaginemos un nuevo montaje de *North by Northwest* (Alfred Hitchcock, 1959) [*Con la muerte en los talones* o *Intriga internacional*]. ¿A la mirada que un Cary Grant inquieto dirige a la nieve en la galería de un restaurant, sigue, de inmediato, un plano del desierto? El efecto está garantizado, un efecto mal llamado "surrealista". Pero es un salto al vacío, porque qué hacer con ese *raccord* imposible sino constatar su imposibilidad, que no es exactamente poesía. En efecto, las palabras juegan a las metáforas, y podemos imaginar el *raccord* literario nieve-arena. *Raccord* por otra parte realizado genialmente como falso *raccord*, en *Sherlock Jr.* De Buster Keaton (1924) [*El moderno Sherlock Holmes*]. Pero las imágenes no muestran sino lo que pueden mostrar. El *raccord* de la mirada precisa restituir como mínimo la situación de partida, con sus coordenadas espaciales, de iluminación, etcétera. Cuando se pasa de la página o del cuadro (de una superficie) a un desarrollo temporal (a una duración), queda claro que la sucesión de dos imágenes puede tanto reforzar como quebrar la continuidad narrativa. En una misma superficie de exposición, esta "ruptura" del código de continuidad no produce el mismo efecto: un *collage* sigue siendo un ensamblaje en el espacio que es asible en un solo vistazo. Mientras que hacen falta "dos" (al menos) para seguir una sucesión cualquiera de imágenes.

Estructuralmente, el campo-contracampo sin escorzo abre al *raccord* imposible o incongruente. Hay una separación violenta entre toda mirada filmada y toda cosa contemplada porque es filmada. Lo que se sobreentiende en la experiencia vivida, "estoy ahí y, frente a mí, se encuentra la montaña, o la flor, o la mujer", este enunciado banal de la experiencia más familiar ("miro, veo") no lo es dentro del cine, o más bien lo deviene en la medida en que el espectador lleva el *raccord* de la mirada filmada sobre su experiencia vivida (fuera del filme). En realidad, en un *raccord* de mirada entre ojos que contemplan y la cosa o ser contemplado, nada empalma sino la historia que se cuenta el espectador, más o menos apuntalada por la historia que cuenta el filme. Pensemos en los collages de Max Ernst (*La Femme 100 têtes*, 1927; *Une semaine de bonté*, 1934), que obedecen al sistema de empalmar lo heterogéneo o lo heterodoxo: lo que no empalma según las lógicas del espacio y del tiempo a los que estamos habituados; así, a las miradas responden formas encuadradas y con frecuencia puestas en abismo, que manifiestan una bocanada de alteridad radical incluida en una imagen por definición unificada. Ahora bien, el cine, a pesar de los intentos de Luis Buñuel, de Otar Iosseliani, de Claudio Pazienza, no es capaz de semejante hazaña; empalmar lo familiar con lo ajeno. ¿Por qué? Porque involucra un deseo de continuidad que apenas si sufre la perturbación o la alteración. La "fatalidad analógica" del cine aparta el paraguas de la mesa de disección. Así se entiende la rareza o el carácter excepcional de los filmes denominados "surrealistas" (*Un chien andalou*, Luis Buñuel, 1929) [*Un perro andaluz*]. El goce relativo que procura una asociación incongruente se extingue de inmediato si nada la relanza. El avestruz atraviesa el salón, ¡y listo!

Casting

Elegir a los actores de profesión, los cuerpos, las voces, se convirtió en todo un oficio del cine. Los "*castings directors*" intervienen en casi todos los filmes en curso. Los realizadores, cada vez menos solos, son cada vez menos polivalentes. Lo cual explica en parte el aumento de los costos de producción. Los directores de casting se convierten en especialistas en *identificación*: más allá o más acá del trabajo del actor profesional, responden por la correspondencia entre un "rol" y un "físico". Y cuando los guiones son pobres, cuando los roles están estereotipados, el reclutamiento de actores profesionales capaces de *encarnar* a tal o cual personaje se vuelve crucial. Es con mucha frecuencia el caso de las series de televisión: son muchos los que "sostienen" la duración y la serialidad más por la pertinencia del casting que por el talento de los guionistas.

Por otra parte, es cierto que Robert Flaherty, verdadero inventor del "cine documental" con *Nanook of The North* (1922) [*Nanuk, el esquimal*] ha practicado una suerte de casting al elegir a los diferentes miembros de la familia de su héroe Nanook; lo hará una segunda vez cuando componga una familia de cine para *Man of Aran* (1934) [*El hombre de Arán* u *Hombres de Arán*]: padre, madre e hijo no se conocían antes del rodaje. Esta práctica evidentemente es lo inverso de lo que sucede habitualmente en el cine documental: Georges Rouquier o Frederick Wiseman, para citarlos sólo a ellos, filman personas reales en situaciones también reales en las cuales se ven involucradas cotidianamente. Incluso ésta es la parte de "juego" o de "ficción" que llevan adelante las "verdaderas personas" y que inspira a los cineastas (*Coûte que coûte*, Claire Simon, 1995 [*Cueste lo que cueste*]: *Le Moindre des choses*, Nicolas Philibert, 1996 [*La menor de las cosas*]; citemos también *Salaam Cinema*, de Mohsen Makhmalbaf, 1995 [ídem]). Lo que denominamos muy aproximadamente "documental" es de hecho un cine narrativo y ficcional representado por los personajes que son los actores o actrices de su "verdadera vida". La elección de estas personas por lo tanto es bastante más decisiva en este cine, puesto que es su historia, su carácter, su palabra, su posición en la vida aquello que filmamos.

Censura

Hollywood se distinguió de entrada por la violencia de sus censuras económicas, más o menos disimuladas. Basta con citar el caso de *Greed* (Erich von Stroheim, 1924) [*Avaricia* o *Codicia*], cuyas tres horas fueron reducidas a menos de dos. Una de las primeras obras de arte mutiladas. Hubo muchas otras más. El dinero del cine no conoce ni el arte ni la piedad.

El principio del *pharmakon* (Platón, Jacques Derrida, Bernard Stiegler) vale evidentemente para el caso de la censura cinematográfica. Las prohibiciones están hechas para ser transgredidas y los cineastas encuentran toda una serie de vueltas para simular que obedecen a las censuras mientras las burlan. La censura, de esa manera, es a su modo "creadora": empuja a la invención. En 1930, el director de correos William Hays elabora un "código" de censura que los estudios de Hollywood adoptaron muy pronto por propia voluntad, sin ser obligados por una disposición legal: se podría denominar también "autocensura". El código Hays es extremadamente detallado en sus interdictos y permisos, sus arredramientos y prudencias. Un cierto número de filmes sufrieron los embates de sus iras. Pero la mayor parte de los cineastas importantes lo respetaron, intentando al menos desviar sus consignas y eludir sus interdictos. Entonces se observa el efecto *pharmakon*: a la vez remedio y veneno, según los casos. Recordamos la escena del beso en el final de *North by Northwest* (Alfred Hitchcock, 1959) [*Con la muerte en los talones* o *Intriga internacional*], tan sensual y larga como lo permitía el Código Hays, y que termina con... la entrada del tren dentro de un túnel. Se desarrolló un arte del cine indirecto, que no muestra las "cosas prohibidas" pero que las deja adivinar, o bien las representa por medio de una figura de estilo.

Hubo también, para volver a nuestras tierras, una censura de triste memoria (o cómica-triste), la del "gendarme francés" en *Nuit et brouillard* (Alan Resnais, 1954) [*Noche y niebla*]. Y bajo un gobierno igualmente malo, la prohibición del filme de *Suzanne Simonin, la Religieuse de Diderot* de Jacques Rivette (1967) [*La religiosa*] por parte del siniestro Alain Peyrefitte y el no menos cascarrabias Yvon Bourges, impulsados por la derecha dura de la Iglesia católica. Pero el filme se estrenó. Otros nunca vieron la luz y permanecen en el cementerio de los limbos, que está muy poblado.

El Código Hays ya no es admisible. Otros modos de censura lo sucedieron y superaron ampliamente, en Estados Unidos y otras partes; en primer lugar se encuentra la censura económica que no dice su nombre pero que se manifiesta por medio de una presión –especialmente de las cadenas televisivas– a favor a la vez del conformismo y del formateo. Seguir el sendero sinuoso de los circuitos de producción instituidos equivale a aceptar el cercenamiento de ciertos márgenes. Toda la producción industrial está alambrada con "reglas" y "convenciones" que compiten en el "autocontrol" de la "profesión". ¡Vamos, entonces!

En cuanto a la censura directamente política, nunca dejó de ejercerse más o menos maquillada con sensiblerías morales o estéticas. Nos parece indispensable no olvidar hasta qué punto Dziga Vertov y S. M. Einsenstein padecieron la censura estalinista, ni que años más tarde –estamos en 1973–, Sergueï Paradjanov fue condenado al gulag, del que salió cuatro años después, para conocer diversas encarcelaciones hasta su muerte en 1982.

Felizmente, en las bellas democracias que son las nuestras en la era del liberalismo económico, ya no hay censura, no hay más que poderes, abusos de poderes e intolerancias puntillosas. El cirio reemplaza al bastón: ¿alguna vez se abandonaron el uno al otro?

Chasis

Una cámara mecánica se compone del cuerpo de la cámara, de un objetivo y de un chasis. El chasis que contiene la película se reemplaza, en la cámara digital, por un disco duro o una tarjeta de memoria en los que se guarda la información. El tamaño físico del chasis define la longitud de la película (30, 60 o 120 metros, incluso 300 metros), y entonces la autonomía de rodaje. La tarjeta está igualmente limitada por su capacidad de memoria (de algunos minutos a algunas horas de registro); podemos multiplicar las tarjetas de memoria como las bobinas de película.

Un chasis de cámara fotoquímica es una caja hermética que protege la película de la luz. El chasis no se asocia a la idea de memoria como la tarjeta o el disco duro: más bien es una reserva de vistas vírgenes y el receptáculo de las vistas ya "tomadas". Es un continente, el cuerpo que se carga, que se vacía y se recarga.

Con la cámara Éclair 16, el chasis se apoya sobre los hombros: no sobresale de la espalda del cineasta. Con la cámara siguiente, la Aaton LTR, la cámara se echa hacia atrás sobre la espalda, el chasis y sus formas ergonómicas permiten equilibrar la cámara (la célebre "gato en el hombro"). Así, la cámara despeja un poco más el rostro del cineasta, pero sobresale por su espalda. En la tradición de las cámaras francesas como la Éclair o la Aaton, el chasis no supera tampoco la cabeza del operador, que puede entrar dentro de un auto sin dejar de filmar. Las cámaras estadounidenses y sus chasis "como oreja de Mickey" no lo permiten: la cámara no puede entrar dentro de una automóvil; hay que rodar en un descapotable o bien mediante una *transparencia*.

Hay alguna relación entre el chasis de la cámara y el cuerpo del que filma. La máquina es un "cuerpo" antes de ser un ojo o una pluma estilográfica. Otro cuerpo, un peso, como la cámara y la película, hay un cierto olor, hace ruido. Hay un cuerpo a cuerpo entre la máquina y quien filma, hay fatiga. Al contrario, la memoria digital nos parece formar parte de ese "sí mismo" que pensamos ser: el pasaje a lo digital favorece una construcción imaginaria según la cual la frontera entre hombre y máquina estaría menos marcada. Pero la "memoria" está ya del lado del hombre, mientras que el sistema de escamoteo (las placas de vidrio), la bobina o el chasis (para la película) están más del lado de la magia.

Cine

Cine hay en todos los filmes –o casi–. ¿Cómo definir esa dimensión que engloba a la vez a todos los filmes, y al mismo tiempo se encuentra diseminada, más o menos, en tantos otros, de los más nobles a los menos considerados? Denominaremos *cine* a esta conjunción de cuadros y situaciones, de velocidades, de movimientos y sentidos, de mostrar y de ocultar, que se anuda en tal o cual secuencia de un filme cualquiera. Hay cine que asoma, pasa o se afirma en numerosos filmes, mientras que pasan también en esos mismos filmes otras tensiones que provienen más bien del guión, de los actores, de tal o cual elemento separado y separable. *Cine* apunta desde ese momento a una suerte de síntesis, o de alianza, o de asociación de rasgos significantes que actúan de modo conjunto, sin que sea posible al espectador separarlos, distinguirlos. Una sensación única, producida por el vínculo –siempre precario, siempre frágil, siempre hecho de intensidades relativas– entre cuadros y cuerpos, entre luces y voces, entre naturaleza y artificio. Amar el "cine de los filmes" es interesarse por la obra, por la manera, por las declaraciones de los cineastas: por el arte firmado, por la política de los autores, por el estilo, por la marca de fábrica. Amar el "cine *en* los filmes" es delectarse tanto con los goces anónimos y no convenidos, con las sorpresas, las torpezas sobre las que no sabemos si fueron voluntarias o no. El "*non finito*" tan caro a Roberto Rossellini se destina en todo filme al boceto que nunca deja de ser. El accidente, el azar, la improbable conjunción de contrarios que nada hubiera debido cruzar, si no el gesto cinematográfico, dan lugar a esta suerte particular de disfrute cinéfilo que no cuadra con el saber de los especialistas, que depende más bien del amor estremecido. Desde ese momento poco importa la firma, el apellido, la celebridad, el culto. El más desconocido de los filmes puede acceder al paraíso de las gracias cinematográficas. Las que uno encuentra también en los filmes de autores reconocidos, Samuel Fuller, por ejemplo, Roberto Rossellini, André S. Labarthe... Jugar con el deseo de ver (Josef von Sternberg), el deseo de saber (Hitchcock). Con las falsas evidencias sexuales (Hawks, Cukor, Wilder). Con las apariencias (Lubitsch). En síntesis: jugar con el espectador, arrastrarlo a jugar con/contra él mismo. Perder un instante al espectador para llevárselo a otra parte, para volverlo a encontrar en otra parte.

El filme, decía Robert Kramer, es lo que me sucede. El cine entonces no es posible y presente sino en la relación entre un sujeto-espectador y un filme proyectado en una pantalla. Sin espectador (y con uno solo basta), decía Serge Daney, no hay cine. Esta relación evoca una *partida*, un *desafío*, un *duelo*, un *dúo*, un dulce combate. Lo que el espectador sabe y no sabe, lo que adivina y lo sorprende, por un lado; por el otro, lo que el filme oculta por su propio movimiento, lo que no entrega sino lentamente, parsimoniosa, cautelosamente. Por un lado, lo que el espectador proyecta, imagina, construye, sueña; por el otro, las pistas falsas, las trampas, los enigmas. Por un lado, la pulsión escópica y su apetito insaciable de ver (escopofilia); por el otro, la lógica de la *frustración* vinculada a toda empresa narrativa (no decir todo, no decir todo de inmediato, mantener ciertas reservas para la continuación de la historia).

Se trata, entonces, de una relación *lúdica*. Juego entre cineasta y espectador: Fritz Lang con *M.* (1931) [*M, el vampiro de Düsseldorf*], *Fury* (1936) [*Furia*], *Hangmen also Die* (1943) [*Los verdugos también mueren*]; o bien Abbas Kiarostami con *Close-up* (1990) [*Close up* o *Primer plano*]. Pero con bastante mayor frecuencia, de un juego entre *espectador* y *filme*, el filme que ve aquí y ahora, el filme que en parte él contribuye a modificar y recrear. Todas las producciones artísticas que implican un espectador (o un oyente) proceden de igual modo, por combinación de la obra que manifiestan (tal como lo quiso el autor, pero sobre todo tal como se ha convertido en real) y de la proyección mental que el espectador o el oyente no deja de elaborar y de expresar frente a la obra, haciéndola en parte suya. Hay tantas montañas Sainte-Victoire como momentos del día en los que Cézanne la haya pintado, pero por supuesto también tantas como miradas de los espectadores. Es en este sentido, y solamente en este sentido, que el cine puede ser un arte. Entendemos por "arte" aquello que exalta y transforma la subjetividad incluso del sujeto *amateur* del arte. Más que las demás artes, sin duda, el cine detenta el privilegio, por la larga duración de una función (una hora, dos horas, etcétera) de sumergir a los espectadores en una suerte de hueco entre sueño y conciencia, ese *lo sé bien, pero aun así* que acepta, que desea que no haya que elegir entre lo imaginario y la realidad, que dure la confusión, la perturbación, el transporte. Sólo esa larga duración es propicia a un extravío que vuelve a comenzar, a una impregnación de lo siniestro que es lo que no permite el golpe del flash. Volvemos a encontrar aquí el *tope* que hace que la función de cine sea un foco de resistencia al consumo frenético en vigor en todos lados por donde pasa el mercado. En el cine, tenemos tiempo de olvidar el incesante *llamamiento a la orden de comprar* de la que rebosan calles y vidrieras.

En un mundo en el cual el mercado tiende irresistiblemente a desencarnarse, en el que la búsqueda y la innovación digitales tienden no menos irresistiblemente a alejarse de los cuerpos referenciales –los de *los vivos que están aquí*–, el cine llega expresamente para volver a dar a los ausentes presencia, a los presentes volver a darles influjo sobre su prójimo cercano. Extrañamente, este arte nace de una operación cuasi mágica de supervivencia de los muertos en sus imágenes, de la virtualización de las cargas de la vida en su versión paródica (el departamento, el automóvil, el traje, el cuerpo: esos enemigos), viene hoy a nuestro encuentro como algo *común* que compartimos a veces dentro de las obras que amamos, pero siempre *dentro del juego de los filmes* que termina por obsesionar nuestras vidas, puesto que hemos pasado insensiblemente del lugar del espectador al lugar del actor, o del camarógrafo, o del realizador, o de quien filma... y que reencontrar al otro, y (con frecuencia) filmarlo, será de aquí en más verlo en una pantalla.

¿Puede ser que se trate del punto inalcanzable en el cual coinciden sueño y realidad? En el que la vida real de personas reales ya está tan modelizada por la publicidad, los filmes, los programas televisivos, las revistas, etcétera, que cada uno se aferra, de modo muy espontáneo, a esa parte de irrealidad que caracteriza obstinadamente nuestro presente. ¿Es que Bernard Arnaud (por ejemplo) es un sueño, un mito, un hombre real, un fantasma? Pero... la mayor parte de las personas cuyo nombre no conocemos y que tratamos día tras día en nuestros vínculos cotidianos, ¿son seres reales? ¿Apariciones? ¿Sueños que estaríamos teniendo? Como si fuera un eco del sentimiento de ambivalencia que caracterizaba ayer a los dramaturgos: de Shakespeare (*La Tempestad*, 1611) o Calderón de La Barca (*La vida es sueño*, 1635), a Samuel Beckett (*El despoblador*, 1970), ¿la vida llamada "real" no es acaso, "realmente", una novela, una serie de televisión? No estamos seguros, y no vemos nada desolador en el hecho de que la cosa se revelara así. Quizá la tracción insoportable –y odiosa– del Capital, quizá las condiciones de vida espantosas que se nos plantean, encuentren ya su desenlace en la construcción de otro mundo, fantasioso si se quiere, imaginario, sea, pero que termina por contar para nosotros más que éste, que nos ocupa más, que implica de nuestra parte más deseo. El Capital creyó y todavía cree que manipula las libidos, que las organiza y las dirige hacia objetos (mercantiles) deseables. Pero quizá suceda de otra manera. Quizás en el centro del sistema psíquico humano, un deseo de desobedecer a la regla, a la norma, a la ley, a la violencia mercantil, quizás ese deseo "perverso" es más fuerte, y nos arrastre por mil caminos cruzados hacia un objetivo muy simple: hacer nosotros mismos lo que nos plazca.

El cine, parece, nos ofrece esa suspensión de las obligaciones corrientes, esos lugares de libertad, esos márgenes de flotación. Pudimos ser lo que no éramos, cow-boy, gángsters, vamps, pudimos ser a la vez Karl Malden y Marlon Brando en *On the Waterfront* (Elia Kazan, 1954) [*Nido de ratas* o *La ley del silencio*]. La vida común tal como el Capital la pretende no nos ofrece ninguno de esos posibles. El cine, es decir, la ficción encarnada en cuerpos hablantes, sean representados por actores profesionales o no (Pierre Riboulet, Sylvie Lindeperg, Carlo Ginzburg, Jean-Paul Manganaro o Michel Portal en los filmes del co-autor de estos textos), nos abre la posibilidad de operar sobre nuestra transustanciación: no convertirnos en otros distintos de los que somos sino convertirnos en *lo que somos en tanto que otro*. Hete aquí lo que la dominación que nos oprime –es la palabra– no quiere. Que el sujeto, por más alienado que esté, llegue a construir su pequeño mundo, menor que el de Arnaud (por ejemplo), pero tanto más satisfactorio para él mismo. No, parece que esto habilita el riesgo de que se perturbe *el orden establecido*.

Fragmentado en miles de resplandores, lo visible se ha convertido en un gigantesco zapping que dispersa al infinito, que estrella nuestras subjetividades. Creemos y queremos creer que lo que todavía depende de *la historia del cine* une y reorganiza las acumulaciones vagas de visibilidades que giran en órbita alrededor de nosotros. Porque ciertamente el cine tiene una historia, y primero porque esa historia es precisamente la del engendramiento y la toma del poder del espectáculo estallado. Una genealogía. La historia del cine es primero la de la toma de control de las herramientas de la representación por parte del Capital, sus monopolios, sus estudios, sus firmas, sus marcas. Es la historia de la alienación de las imágenes móviles y sonoras según los intereses de los mercados. Es también la de numerosos cineastas que se opusieron a semejantes derivas, a semejantes derrotas. Es hora de que las "historias del cine" se cuenten desde el punto de vista de quienes se oponen a la dictadura del espectáculo. Aquí se podría citar a casi todos los cineastas importantes.

Registrados, difundidos, expuestos, transferidos, puestos a rotar, esos millones y millones de objetos audiovisuales circulan, nos rodean, estamos sumergidos en ellos, hacemos de ellos los anillos de nuestras relaciones, los significantes de nuestras puestas en común. Quejarse sería vano. Nos dirán: olvídenlos. Estas nubes de imágenes no son tan preciosas como el aire que respiramos. Y bien, no estamos tan seguros. Las imágenes que nos rodean y que son mostradas por (y que nos muestran) otros hombres, otros sistemas, otros imperios, sustituyen a las imágenes que antaño podíamos todavía *imaginar nosotros mismos*.

Pero quizás este "antaño" no haya existido nunca. Siempre las imágenes formaron imágenes en una sucesión sin fin que es también nuestra historia. Pero aquí y ahora, semejante bombardeo de formas visibles, de vibraciones y colores que habrán sido pensados, queridos, imaginados primero por el mercado, la publicidad, la moda, los periódicos, nos lleva, sin que lo sepamos verdaderamente, a ver *del modo en que es necesario ver*. Como hay que ver, teniendo en cuenta todo lo que se hace ver y no deja de avanzar, oleada tras oleada, al asalto de nuestros nervios.

Quizá también convenga sacar partido (si no provecho) de semejante ampliación de nuestro horizonte, que de aquí en más se abre a todas las clases de imágenes y de sonidos, formadas y no, profesionales y *amateurs*, ambiciosas y fútiles, lúdicas y propedéuticas, de aquí y de otros lugares. A estos filmes más o menos largos Internet los hace más fácilmente accesibles que todos los sistemas de distribución cinematográficos conocidos hasta la fecha: accesibles pero, por el momento, fuera de las salas, fuera de la noche del fuera de campo, fuera de las condiciones mismas del cine. Y en cuanto a los modos de distribución comercial que se perfilan, sabemos que irán en el sentido de una hiper-concentración (mil pantallas para una única fuente, y una vez más mil salas para un filme), es decir que irán a contracorriente de la presente diseminación de pantallas y de objetos que hay que atrapar. Una suerte de guerra económica (y entonces tecnológica) opone ya una práctica de la propiedad que controla la distribución y la producción a otra práctica, empírica, salvaje en parte, más ilógica, dispersa, no propietaria, que hace nacer los filmes o los objetos audiovisuales fuera de los mercados principales.

Un punto más: si hay diferencias, si hay una jerarquía entre esos objetos audiovisuales, de los cuales algunos serán "filmes" o "cine" y otros no, ellas no dependen (como lo quiere hacer creer una sumisión demasiado grande a los intereses de lo mercantil) de los presupuestos, de las inversiones, de las normas de producción, así como tampoco del bautismo de los objetos audiovisuales (incluidos los filmes para el cine) por parte de esas instituciones que constituyen la explotación cinematográfica dentro de Francia, los circuitos comerciales que pertenecen a las *majors* francesas, los festivales reconocidos, el CNC (*Centre National du Cinéma*), etcétera. Solo cuentan, en verdad, las ambiciones y los logros de esas obras, grandes o débiles, estén o no pertrechadas por la comercialización de filmes.

Dirán: pero no, esas miles y miles de horas de imágenes y sonidos grabadas en todas partes, no son exactamente lo que entendemos por "cine": salas, grandes pantallas, actores profesionales... Tampoco son reconocidas por la distribución, sea la de mayor o la de menor escala. Este argumento no se sostiene. Recordemos el primer filme de Nanni Moretti, los primeros Rouch, etcétera. Salas vamos a encontrar, en un momento u otro. Personas desconocidas pueden actuar de ellas mismas. La calidad de las imágenes digitales autoriza su proyección en la gran pantalla. Estos filmes existen en DVD. Circulan en la red. No les falta sino una cosa: el mercado, el mercado del cine tal como es hoy. La mayor parte de esos miles de filmes están fuera del mercado: financiados por fondos públicos o privados, por su autor, por asociaciones y redes... Dan testimonio de un deseo más fuerte que las coacciones económicas. Su bajo costo los coloca en la medida de sortear la economía capitalista del cine. Y si son desconocidos por la gran mayoría de los críticos de cine, si son ignorados por los medios, evidentemente es en nombre de la ortodoxia económica que pretende que el arte está ligado al dinero, y que una obra pasa por fracasos y éxitos, por pérdidas y beneficios. Lo que hace *doxa* hoy es el dinero, los fondos incontables que tal cineasta llegará a reunir bajo su nombre o su proyecto. Alienación al clima de época, que es el tiempo de la mercancía. Lo que escapa a esta *doxa*, su "afuera" o su "otro", le es insoportable, y será tratado por todas las doxologías como irrealista y poco serio. El dinero debería hacer dudar de todo, hace creer.

Es un hecho que el deseo y la necesidad de filmar exceden hoy en día los circuitos instituidos del cine comercial. Nace una ola, hecha de miles de nuevas olas [*nouvelles vagues*]. Mil veces mil: es decir que hay en esta muchedumbre todo tipo de objetos audiovisuales, cortos y largos, agradables y no, innovadores y no, para todos los gustos. El cine se experimenta a gran escala, en todos los medios, todas las culturas. Los indígenas del Amazonas se filman y filman su mundo. Los indígenas del extremo norte canadiense, los inuits del Nunavut. Los kanaks de Nueva Caledonia. Los papúes de Papúa-Nueva Guinea. Sabemos que no era imaginable hace solo treinta años. Hay mundos que nacen al cine, lo practican, lo redefinen según sus maneras de hacer y de ver. Semejante explosión es forzosamente ambivalente: más que nunca, el mundo está cubierto-recubierto de imágenes y sonidos, y la sociedad espectacular se convierte en universal. Puede parecer absurdo agregar capas de imágenes y sonidos a las espesas nubes audiovisuales que giran alrededor del globo. Y sin embargo... no es cerrando las distribuidoras de imágenes, tirando el propio televisor, no es así como podremos liberarnos de la puesta en espectáculo mercantil del mundo. Hacen falta otras imágenes y otros sonidos, otras duraciones y lógicas, otras formas; hay que romper los formatos y los formateos. Como un recién nacido, el mundo tiene sed de imágenes nuevas. Hay una inocencia que hay que reconquistar. El viejo mundo es aquel que se hunde bajo las imágenes publicitarias. Hay un nuevo mundo que tiene que nacer con esas nuevas maneras de filmar y de montar que se distinguen aquí y allá. Filmar, montar: exactamente lo que hace abrir los ojos. Ver de nuevo, escuchar de nuevo. La novedad es que esos nuevos mundos que comienzan a filmar y a hacer montajes no están sino parcialmente bajo la influencia del cine comercial mundializado, siempre normativizado, formateado, tipificado. Escapan a ese modelo por la sencilla razón de que no lo ven una y otra vez en sus tierras. La distribución comercial elige sus tierras de rentabilidad. Desdeña las periferias. Quienes las habitan, sin duda, no pueden no ver los productos audiovisuales difundidos por todas las cadenas televisivas del mundo, pero no pueden tampoco dejar de ver que esos productos terminaron por no distinguirse ya unos de otros, porque han salido del mismo molde, fueron formateados hasta la muerte, estandarizados. La balsa de los filmes pobres deriva hacia otra parte. Todas las lenguas se escuchan allí. Todas las costumbres se hacen ver porque son realmente practicadas, y no reducidas al espectáculo turístico centrado en Occidente. Que los recién llegados imiten las formas dominantes es un riesgo. Pueden inventar también, innovar, salir de los senderos trillados tanto más cuanto que su aparición en el frente del cine es más el signo de una oposición a los modelos dominantes que una actitud de imitación o de sumisión. Las formas dominantes dominan, es un hecho, y hasta los rangos de las oposiciones proclamadas (Michael Moore); pero esta dominación, muy real, se topa por eso mismo con una resistencia, una negación. Se trata de una batalla con sus frentes, sus cambios de frente, sus avanzadas y retiradas. Veamos en la diseminación del cine a través de las regiones, los pueblos, las culturas, los colectivos, las asociaciones, pero también a través de las vidas singulares que devienen ficciones, promesas de historias, y entonces, a través de los propios sujetos, veamos una potencia que se alza para eludir y dejar atrás el *dominium* de los Grandes Medios Unificados. Poder de la pobreza. Que es antes que nada el de liberarse del mercado, antes incluso, quizá, de liberar las prácticas y las formas.

Cine directo

El término, consagrado por el uso, es oscuro. Todo el cine introduce y desarrolla una *mediación* entre el mundo y la máquina, entre el cuerpo filmado, el cuerpo que filma, el cuerpo espectador. Por más "inmediata" que sea su producción, la cámara de video es, ella misma, mediadora. A este título: lo indirecto es el principio común a todos los filmes. ¿Qué se quiso decir entonces al hablar de "cine directo"? Sin duda, se quiso poner el acento en una relación, en efecto más directa, entre quien filma y quien es filmado. Un equipo menos numeroso, que con frecuencia se reduce a dos personas, una para la cámara y una para el sonido, en una configuración casi límite, incluso si algunos cineastas cumplen los dos roles, imágenes y sonidos. El término designa esta reducción a lo esencial, esta copresencia de los cuerpos, los filmados, los que filman, más decisiva y más perceptible que en el caso de un equipo de diez, veinte, treinta o cuarenta técnicos, como sucede en las grandes producciones. Entonces hay una economía más modesta del cine directo. Con frecuencia, la cámara es transportada, y el cuerpo del que encuadra entra así en una danza con los cuerpos filmados (ver a Jean Rouch cuando filma a músicos, bailarines, apiladoras de mijo en *Un lion nommé l'Américain*, por ejemplo, en 1970) [*Un león llamado El Americano*]. El cine directo asocia máquina, cuerpo filmado y cuerpo que filma en una coreografía que, por sí sola, anuncia un mundo más liviano –el del cine–.

El "sincronismo automático en el rodaje" se convirtió en verdaderamente fiable a principios de los años setenta con la fabricación del motor Beala por parte de Éclair (y luego del motor Alcan, llamado "Beauviala" por parte de Aaton, que en su origen se escribía Aäton). Mientras tanto, las cámaras *amateurs* o de reportajes, más livianas, y el magnetófono de banda magnética permitían –de todos modos– filmar *a cualquiera, en cualquier lugar, en cualquier momento*, cada uno con su cuerpo, su palabra, su historia, su biografía, sus referencias. Súbitamente, fin de un privilegio. Vertov, Vigo, Renoir, por ejemplo, habían soñado con poder registrar imágenes y sonidos sincrónicamente fuera de los estudios, en las calles y los campos (*Toni*, Jean Renoir, 1934; *Housing Problems*, Arthur Elton, 1935). Todavía era muy difícil. La palabra del pueblo está ausente de su presencia figurante. Cuerpos sin voces y sin discursos. Es lo que pretendieron los estudios. Dziga Vertov intentó, solo en su tiempo (*Enthousiasme*, 1931) [*Entusiasmo*], registrar esas palabras del pueblo. La tentativa fue un fracaso parcial: el camión de sonido imaginado por el cineasta seguía siendo un "estudio" rodante que no podía meterse ahí donde las cámaras se deslizaban. Pero aun más, la cinta de sonido tenía que ser desplegada como la cinta de imagen. Hubo que esperar a que Vittorio de Seta o Jean Rouch vieran en los magnetófonos que empleaban cintas (que se utilizaban desde hacía algunos años en la radio), la herramienta que se convirtió en aquella del cine y que permite, con un magnetófono del tamaño de una valija, filmar no solamente en los lugares más inaccesibles sino también escuchar de inmediato lo que se acaba de registrar, y eso en el mismo lugar del rodaje. Estábamos en 1954.

Históricamente, el cine directo aparece a fines de los años cincuenta, primero en *Primary* (Robert Drew, Richard Leacock, Albert Maysles), donde la cámara acompaña o sigue a uno u otro de los dos candidatos a las elecciones primarias de Wisconsin, Hubert Humphrey por los republicanos y John F. Kennedy por los demócratas. La cámara liviana y el magnetófono se deslizan en medio de las multitudes de simpatizantes, suben los escalones, saltan sobre las tribunas. Por primera vez, acciones y palabras se capturan al mismo tiempo, en directo, en espacios (aquí las bambalinas de la política) y en tiempos menores, insignificantes, que en general no se veían en el cine. Más o menos en el mismo momento, en Francia, sucede lo mismo con Jean Rouch, Michel Brault y Edgar Morin (*Chronique d'un été*, 1961) [*Crónica de un verano*] y, en Quebec, Pierre Perrault y el mismo Michel Brault (*Pour la suite du monde*, 1963). La "revolución" del cine directo se asocia en general a un ajuste técnico, el de la sincronía entre el magnetófono y la cámara. Sí, salvo que los cineastas fueron (una vez más) precursores. *Primary* fue rodada con "dos cámaras y mucha audacia" (Richard Leacock), entre ellas una cámara *amateur* Kodak Spring Wind 400 que filmó el legendario plano secuencia que sigue a John F. Kennedy a través de la multitud de simpatizantes desde su automóvil hasta el escenario de un *meeting*. *Pour la suite du monde* fue filmada con tres cámaras: Michel Brault y Pierre Perrault usaban una cámara más pesada, una Auricon, para registrar –en interiores– sonido e imagen sincronizados, y una cámara más liviana, una Arriflex, para la secuencia de la pesca de marsopas. Por un lado, la posibilidad de la palabra y por el otro, la movilidad de una cámara de reportajes que era muy ruidosa y no estaba sincronizada, a fin de reunir los dos objetivos del cine directo en el mismo filme. En este último caso, el sincronismo se recrea en el montaje, quitando una "imagen-sonido" aquí y allí. Comprendemos por qué varias escenas de diálogo fueron rodadas en el marco de la puerta: la cámara permanece en el interior, está sincronizada con el magnetófono y la corriente eléctrica (según la técnica de los estudios), pero tenemos la impresión de que los personajes están afuera. Todo esto nos dice que Perrault y Brault desearían intensamente un sonido sincronizado con la imagen, pese a la falta por entonces de esa cámara, que llegará algunos meses más tarde bajo el nombre de la Éclair-Coutant. Ese *deseo de lo directo* está constatado antes de que la técnica pudiera satisfacerlo: es el caso de *On the Bowery* (Lionel Rogosin, 1956) y de los cineastas del *Free Cinema* británico (1955-1959). Entendemos que se trata de un movimiento profundo, de un deseo tal que la estética, a través de la técnica, se fusiona con la ética y la política. Todos los cineastas que filmaron antes de fines de los años cincuenta sentían el peso de los estudios y de las maneras de hacer tradicionales.

Desde el momento en que son filmados esas mujeres y esos hombres de todos los días que descubrimos en *Pour la suite du monde*, necesitamos sus palabras, sus acentos, sus modos de decir, al mismo tiempo que sus imágenes, y todo esto no puede ser capturado sino *en el momento*. Estar ahí, estar con ellos. *Se hace como si* el registro sincrónico del sonido y de la imagen ya fuera posible. Precedemos la realidad. El deseo es más fuerte que la técnica que lo hace realidad.

Entonces se hace posible filmar en las calles y los campos personas cualesquiera, no especializadas, no profesionales, *desconocidas* (*Les Inconnus de la terre*, Mario Ruspoli, 1961), seres hablantes que no tenían la palabra en el cine. Al mismo tiempo que la palabra, la acústica de un lugar queda registrada. Y esto produce un efecto de inscripción verdadera: una palabra del aquí y ahora, inscripta en la acústica del lugar en donde fue enunciada (por ejemplo, en el comienzo de *Chronique d'un été* [*Crónica de un verano*], la secuencia de las preguntas "al vuelo" a los transeúntes, y el final de ese filme, otra acústica, la de la discusión entre Rouch y Morin en los pasillos del Museo del Hombre).

Es una revolución. Lo estético converge con lo político. Una vez más, la voluntad política y estética de una representación "más justa", lo más cercana de esos seres sociales que viven y hablan, ha precedido a la técnica, y no a la inversa. Los sin-palabras hablan y enuncian su propio relato. Por primera vez en la larga historia de las representaciones, se anula el principio de separación (un cuerpo por otro cuerpo, un texto por otro, etcétera): el cuerpo que actúa (el actor) profiere una palabra que es "la suya" (y no la de un autor o un dialoguista); este actor está actuando en su propio nombre: él o ella se nombra, por ejemplo, "Marceline Loridan" (*Chronique d'un été*, Rouch y Morin, 1961) [*Crónica de un verano*] y no, por ejemplo, "Patricia Franchini" (Jean Seberg) o "Angela" (Anna Karina); su nombre es el suyo, como lo es su cuerpo, como su historia, su identidad o más bien su genealogía, como su biografía, entonces, como los acontecimientos que la han marcado (lleva en su antebrazo el número que le tatuaron en Auschwitz, donde fue deportada a los diecisiete años). En síntesis, todo lo que estaba separado en las escenas de teatro tanto como en los afiches de las películas, se encuentra aquí reunido, soldado, compactado. La forma de esa *reunión en una sola cosa era*, por ejemplo (y gracias a los chasis que contenían diez minutos de película virgen de la Cameflex), el monólogo de un cuerpo, de un sujeto, mientras caminaba por la calle. Así, en Place de la Concorde, y luego al entrar a uno de los pabellones Baltard, Marceline Loridan habla de su deportación y de la desaparición de su padre. Es la primera secuencia que Rouch rodó junto con el quebequés Michel Briault, al que había hecho ir a París.

La sincronización es artesanal, pero genera la ilusión: es porque es *sincrónico en la pantalla* que sentimos esa palabra como *naciendo ante nosotros*, y dirigida a nosotros (no hay nadie alrededor de Marceline). Estamos presentes frente a esta palabra que se despliega a medida que la escuchamos, y nuestra escucha se convierte en su condición misma, puesto que la impresión de sincronía nos sincroniza, en efecto, con ella. El sincronismo no reside solamente en la conjunción de las palabras emitidas y de los movimientos de los labios: *también está en la conjunción entre palabra y escucha, conjunción que se experimenta como un acontecimiento nuevo, como nativo.* Marceline Loridan se habla a ella misma, por lo tanto le habla al espectador. De hecho, lleva el magnetófono en su bolso, un micrófono de solapa, y está filmada en un *travelling* desde atrás. La cámara está colocada detrás del automóvil Citroën 2CV manejado por Rouch y Brault, quienes, en consecuencia, no pueden mirar el encuadre por el visor de la cámara. Durante esa secuencia, nosotros, espectadores, somos los únicos que escuchamos lo que dice Marceline y al mismo tiempo la vemos tal como está filmada. Estamos con ella, en su boca, en su aliento.

Filmar en la calle la palabra de una joven que no es una actriz y que habla de su historia personal, los recuerdos emotivos de una vida trastornada que vuelven allí, a la Place de la Concorde, por el hecho mismo de que vuelven *con y por* un magnetófono y una cámara: es, en acto, una posición a la vez ética y estética. La técnica debe ser hecha artesanalmente, pero el gesto es justo. El sonido y la imagen se desincronizaban a medida que transcurría la toma, y hacía falta un laborioso trabajo de montaje para recuperar la sincronía. Del mismo modo, en un bricolaje sublime, Michel Brault y Pierre Perrault rodaron *Pour la suite du monde* (1963). Hay sonido directo y, al mismo tiempo, una sincronía fabricada en el montaje, en una aproximación que transforma los defectos en factores de autenticidad.

Fue con una cámara KMT que Pierre Lhomme y Chris Marker filmaron *Le Joli Mai* (1961) [*El hermoso Mayo*], Mario Ruspoli *Les Inconnus de la terre* (1961) y *Regard sur la folie* (1962). Es con (y sobre) esa cámara que Mario Ruspoli hizo, a pedido del Servicio de Investigación de Radio y Televisión Francesa un filme para iniciar a los técnicos de estudio al uso del directo. En *Méthode I*, subtitulado *Exercise de cinéma direct* (1962), vemos la cámara en acción durante un rodaje. Los cineastas que participaron en estas aventuras del cine directo presentaron con frecuencia la KMT como el prototipo de la cámara Éclair 16. Podía encarnar su "sueño" de una cámara liviana y móvil. En efecto, es pequeña, pero no presenta ninguna de las cualidades de concepción de la Éclair 16. Y con razón: la KMT es la adaptación hecha por André Coutant (el diseñador de la Cameflex en Éclair) de una ametralladora cinematográfica. La cámara estaba ubicada en las alas de los aviones para hacer de cada impacto de bala una imagen. Es ruidosa y no aporta nada nuevo al sincronismo, mientras que la Éclair 16 es réflex y silenciosa. Sobre todo, las avanzadas tecnológicas

de la Éclair no podían salir de un armado artesanal, sino que son el resultado de un proceso industrial: el silencio se obtiene gracias a la zarpa "delicada" concebida por Jacques Lecœur, el conjunto de su mecanismo está insonorizado y la cámara es una cámara con *blimp*. La Éclair 16 es más pequeña y ergonómica, porque su bobina es de tamaño pequeño: retoma el principio de la bobina coaxial de la cámara Debrie Parvo (patentada en 1909), que permite a la cámara apoyarse sobre los hombros, mientras que la bobina que agregó André Coutant a la ametralladora cinematográfica es más imponente e impide una parte de la visión del operador. Aberrante, la KMT no hace sino representar (para los cineastas) ese grial de la herramienta ideal y el mito de tener una cámara armada artesanalmente para ellos mismos. La "cámara prototipo" para "filmes prototípicos" permitió construir la leyenda de cineastas que "fabrican" una cámara, mientras que la sociedad Éclair concibió su cámara porque la televisión planteaba nuevas necesidades en los reportajes. En 1963, se lanzó la producción de la Éclair 16 (patente Countant-Mathot de 1961). La cámara es portátil y silenciosa, pero un cable Piloton la une siempre al magnetófono para la sincronización. Ahora bien, los cameraman y los cineastas pretenden sentirse liberados de ese "grillete en el tobillo". La solución proviene del sonido: los especialistas en electrónica, fabricantes suizos de magnetófonos Nagra o Perfectone, saben que un cristal de cuarzo estimulado por la corriente eléctrica oscila siempre a la misma velocidad. Este reloj electrónico permite someter a cada aparato, cámara y magnetófono, a un mismo reloj. El cuarzo del reloj, "siempre en hora" se convierte en el reloj de referencia de la cámara y del magnetófono. Fue Jean-Pierre Beauvala, por entonces joven investigador en electrónica, quien pone a punto un circuito de dependencia fiable, luego un motor liviano y silencioso como la cámara (suprimiendo sus "canturreos" eléctricos), que permite a la Éclair 16 convertirse, a principios de los años setenta, en la cámara del cine directo.

Así es como Jean Eustache filma en 1968 (la fecha no es cuestión de azar), *La Rosière de Pessac*, película en la que el cine directo afronta la dificultad de filmar una situación concentrada en unos pocos días, y que implica numerosos personajes, que son todos tratados sin complacencia pero también sin el menor desprecio, cualquiera sea su propensión al ridículo. La Éclair 16, sincrónica y silenciosa, se transforma de golpe en la herramienta de la televisión. Todos los grandes filmes documentales producidos por la "escuela francesa" de la RTF (Radiodiffusion-télévision française), luego de la ORTF (Office de radiodiffusion-télévision française) (Maurice Failevic, Jean-Claude

Bringuier y Hubert Knapp, Raoul Sangla, Jacques Krier, Jean-Michel Drot...) fueron rodados con la Éclair 16. Esta facilidad de uso (el cineasta ya no tiene que plantearse la cuestión del sincronismo) corre el riesgo de convertirse en una facilidad a secas. Jean Rouch, por ejemplo, se plantea algunas preguntas: en cuanto al interés relativo de los discursos filmados, en cuanto a la dificultad de montarlos, en cuanto a los desafíos de pudor y de dignidad vinculados al proceso de la "confesión" filmada. Rouch veía las cosas con claridad: sucede que el mismo dispositivo del "directo" empuja al sujeto filmado a una cierta exhibición de sí mismo que puede hacerlo parecer ridículo ante el espectador (*Striptease*, en France 3). Todo lo que alcanza las fronteras y defensas del otro filmado requiere de una gran delicadeza de la cual no dieron pruebas, lamentablemente, los hombres de la televisión en estas últimas décadas. Al cine le corresponde saber abolir las distancias y mantenerlas a la vez. La distancia justa, piedra de toque del gesto cinematográfico. Aquella, por ejemplo, que instala Jean Eustache con su abuela (Odette Robert) en *Numéro Zéro*, cuyo relato está filmado *en tiempo real* por dos cámaras.

Por primera vez en la larga historia de las representaciones, el pueblo –el hombre común– tiene la palabra, la toma, la sostiene. ¿Cómo no analizar el retraso tan largo del sonido respecto de la imagen, la puesta a punto tan lenta del sincronismo del sonido *respecto del motivo*, como si hubiera, sin que ninguna "voluntad" lo haya presidido, un efecto de desdén, incluso de desprecio, de los profesionales del cine, élite de las élites, respecto de aquellos a los que se juzgaba buenos para que hicieran representaciones, sí, pero respecto de los cuales no había tiempo que perder para hacerlos hablar, para escucharlos. Los grandes estudios, que dominaron durante mucho tiempo la búsqueda de nuevas tecnologías, sencillamente descuidaron la posibilidad de grabar sonido sincrónico en exteriores y con un equipo reducido. Sin duda estaba lejos de su modo de pensar. Era más urgente garantizar el sonido directo de los filmes de *vedettes*, y no era ni siquiera imaginable hacer semejante esfuerzo con los andrajosos que se arrastraban en la puerta de los estudios. En los años cincuenta, en Francia, la Comisión Superior Técnica (CST) lanza una suerte de licitación para que algunos industriales se interesaran en la concepción de una cámara "de reportajes" –lo que no hacen–. En cambio, la televisión sí, a causa de la necesidad de producir muy rápidamente las noticias de la actualidad. Es porque había allí un nuevo mercado que Éclair se puso a trabajar en la concepción de esta cámara sincrónica de la cual se apoderarán los cineastas.

El cine directo, con su sonido sincrónico, hace nacer entonces en el cine una nueva categoría de hombres y mujeres que concierne a ese "hombre común del cine" cuya importancia ha teorizado Jean-Louis Schefer. Digámoslo de otra manera: las mujeres y hombres comunes y corrientes que frecuentan las salas de cine pueden verse en las mismas pantallas de esas salas. Esa autorreferencia que la televisión va a expandir y generalizar comienza con los "personajes" de *Chronique d'un été* [*Crónica de un verano*]: están a la vez en la pantalla y en la sala. El cine se convierte en una dimensión del espacio tiempo común a toda una humanidad. Se teje todo un conjunto de redes apretadas entre lo que soy y lo que veo, tanto más cuanto que veo en la pantalla a mis iguales, mis hermanos. La dimensión democrática del cine se descarga sobre el zócalo de una igualdad entre aquellas y aquellos que son filmados, y las espectadoras o espectadores que los enfrentan. Esto no parece ser menor, es enorme, sobre todo es clave de nuestra condición actual.

Cada vez aparece con más claridad el hecho de que una parte importante de las relaciones entre unos y otros (nosotros) está filtrada, transmitida, modulada, reinterpretada por medio de las imágenes y sonidos que producimos unos de otros. Desde hace ya algún tiempo, nos hemos visto llevados a imaginar que el cine se convierte en una realidad de hecho fuera de las salas. Ese mundo entre los mundos, a la vez aquí y allá, ayer y hoy al mismo tiempo, está deviniendo el único *lugar común* de nuestro presente. Sin que nadie, parece, se haya dado cuenta, el cine se convirtió en lazo, vector, actor de nuestros presentes. Todo lo contrario de lo que todavía se dice y se cree "arte" –con su dimensión segregativa: *el cine en un sentido muy amplio* es una suerte de *medio*, ecológico y lógico, una suerte de aire que respiramos juntos, en el que cada uno tiene más o menos asegurado entrar en contacto, visual y sonoro, con *otro*, cualquiera sea éste, sea como los forajidos de *Wind Across the Everglades* [*El bosque prohibido*], filme premonitorio (Nicholas Ray, 1958), o bien como los trabajadores del dock nigeriano del puerto de Abidjan (*Moi, un Noir*, Jean Rouch, 1958) [*Yo, un negro*]. El cine es, en el fondo, aquello que hace actuar el lenguaje del ser hablante como cuerpo hablante, proponiéndole a ese ser de palabra a la vez la escucha narcisista de lo que el otro dice y lo que habría podido/debido decir en su lugar, y la escucha exótica de una palabra todavía no domesticada. En los años cincuenta y sesenta, descubríamos el mundo en la cinemateca. Hoy el cine se ha convertido en el mundo y la cinemateca en un museo que nos cuenta la historia de nuestra mutación en *cine-seres*.

La *cinematografización* del mundo está en oposición exacta a su espectacularización. En el espectáculo, nadie (no) se dirige a todos. En el cine, lo hemos dicho, cada espectador es convocado como ser singular, no intercambiable, no reemplazable, y por lo tanto *absolutamente mortal* –a excepción de su imagen y del sonido de su voz–. Lo cual no interesa al espectáculo. Es al mismo tiempo lo que hace que, a través de esta puesta del mundo en cine, es decir, en singularidad (cada uno filma sus objetos a su modo), entremos en un mundo de singularidades equivalentes, si nos atrevemos a escribirlo así. Igualdad quiere decir que ya no hay más capitalismo. Es decir que es urgente obrar según este imperativo.

Cine militante

"Militante", "comprometido"... Estas precisiones nos dicen que no se trata forzosamente de *propaganda* ni de *agitprop*, aunque ese cine "militante" o "comprometido" se asigne como desafío conquistar o convencer a sus espectadores con una finalidad política. Aquí hay matices que tienen su importancia: ¿cuál es todavía hoy el lugar o el rol que desempeña el cine en ese acoplamiento con un discurso político o social? En un extremo: ninguno, puesto que sabemos qué *principio de incertidumbre* rige el lugar del espectador y convierte todo "mensaje" en ambiguo. Como espectadores, a la mayor parte entre nosotros le es necesario más de un eslogan, más de una pancarta, más de un comentario para hacernos renunciar a flotar, a errar, a pasar de aquí para allá. Por definición, digamos, el espectador es *cambiante*, voluntariosamente incrédulo, está nutrido de dudas. Un filme afirmaría tal o cual posición y se encontraría con un espectador para cuestionarla. ¡Y tanto mejor que así sea! En tanto que mecánica temporal, la máquina cinematográfica funciona por medio de una sucesión de inscripciones y borramientos, de huellas y de olvidos que hacen frágil toda lección. En una sala de cine, el espectador sabe bien que no está en la escuela, ni tampoco haciendo fila. Lo mejor del cine "militante", sin embargo, enfrenta esa dificultad teniendo la precaución de no socavar la libertad de pensar del espectador... intentando asociarla a las acciones emprendidas, que se muestran también en su fragilidad, su dimensión experimental, incluso lúdica, cercanas en esto a las lógicas del *giro radical*. Pensemos, por ejemplo, en el filme de Slatan Dudow y de Bertolt Brecht, *Kühle Wampe* (1933), en el que las filmadas son las acciones de la *agitprop* antinazis, pero sin *pathos*, con un cierto desprendimiento. Del mismo modo, la militante de *Classe de lutte* (Grupo Medvekin de Besançon, 1969), Suzanne Zédet, nos hace compartir la alegría comunicativa que ella siente al militar, lo contrario de una *pasión triste*. Esta corriente coloreada de ironía o de desafío pasa por la serie *Nouvelle société* (Grupo Medvekin de Besançon, 1968-1969), luego por los filmes del grupo Cinélutte (*Jusqu'au bout*, 1973; *Petites têtes, grandes surfaces*, 1974; *Un simple exemple*, 1975; *À pas lentes*, 1979).

Por una razón a la vez pedagógica y económica, las escuelas de cine a lo largo y ancho del mundo impulsan a sus alumnos –hoy, en despecho del culto de individuo que no deja de expandirse– a practicar una forma de cine colectivo (es el caso particularmente del master de realización documental de Grenoble 3-Ardèche Images, en el cual participa uno de nosotros). Estas experiencias pueden ser fértiles. Conviene sin embargo distinguir lo *colectivo* que se forma en una dinámica política de lo *colectivo* que depende de lo aleatorio de un reclutamiento cualquiera.

Todo filme se dirige a un espectador no del todo conquistado, que sigue siendo un desafío, al que se trata de emocionar, de perturbar, de divertir, de hacer pensar. El espectador es un ser en espera, en devenir. El cine militante no tiene otro juego posible.

Cine-verdad

Era el lema de Dziga Vertov: *Kino Pravda*. Salir de los estudios, dejar ahí a los actores de oficio, ir a las calles a filmar a los transeúntes, no importa a cual, fuera un paseante despreocupado o un trabajador, al hombre de aquí y ahora. La verdad así prometida y proclamada en los títulos inaugurales de *Chelovek s kinoapparátom* (1929) [*El hombre de la cámara*] es antes que nada lo contrario del cine extremadamente sofisticado de la época (Kozintsev y Trauberg, Eisenstein). Pero sería una ingenuidad no ver en *Chelovek s kinoapparátom* [*El hombre de la cámara*], como en los otros filmes de Vertov, una "puesta en escena" en los hechos. *Chelovek s kinoapparátom* [*El hombre de la cámara*] enuncia exactamente lo contrario de una cámara que capturara "la vida en el momento mismo": despierta al durmiente de su banco, molesta a la joven mujer, que se sorprende, actúa permanentemente sobre la ciudad dormida como una potencia capaz de despertarla, hace guiños a los niños encantados, hace explotar el gas de las botellas de cerveza en un orgasmo puramente cinematográfico...

Vertov había comprendido –quizás al volver a ver los filmes de los hermanos Lumière–, que la poesía era un *accidente habitual* y no el fruto de un guión. Pero si "la vida capturada de improviso" es quizá solamente capaz de fundar la potencia poética, no es menos cierto que el "de improviso" que exige Vertov no es para nada un improviso. Casi todo en ese filme está preparado tanto como encontrado por azar: la noción de improvisación, la de improviso no conviene sino en parte. El trabajo de puesta en escena equivale a hacer de lo que es algo organizado... ¿qué? Una epifanía, un milagro. Todo está regulado, pero surge lo inesperado. Lo que está listo se da por listo, si podemos decirlo así; lo preparado, por no preparado. Evidentemente es un arte mayor, es el que pone en su lugar una forma precisa tal como parece para luego, por añadidura, desmentir toda puesta en lugar. Pensamos aquí en los pintores de la leyenda zen. La maestría no es sino desdén por la maestría. Y es solamente cuando se es demasiado maestro como para desembarazarse de la propia maestría cuando algo, gesto, trazo, verso, puede surgir como sólo un maestro lo habría podido componer. Occidente no trabajó en esta dirección. Pero el cine, arte occidental por excelencia, lo hizo en la medida en que pasa por ser una máquina bastante más que lo que lo hacen las otras artes, una máquina que se convierte en central, espinosa, que obliga a la voluntad de poder del artista a componer con la resistencia obtusa de la máquina. Lo soberbio ya no es apropiado en un rodaje. Todos sabemos que puede ser traicionado, y su "pericia" dejada en falta por la primera luciérnaga que se cruza. Si podemos adelantar que en el cine hay acceso a la belleza, con frecuencia será la belleza del azar la que haga mejores puestas en escenas que aquellos cuyo rol es producirlas. Pero en cine más aún que en otros lugares (el "golpe de dados" de Mallarmé), el azar es algo aguardado, esperado, y en esta misma medida "preparado". Habría incluso de los "mejores" azares, y también de los "menos buenos" (véase *Improvisación*).

Cinematógrafo y cine

Hay que recordar que Antoine Lumière, antes de que sus hijos eligieran el término "cinematógrafo" para su invento, les había sugerido nombrarlo "Domitor", lo cual se puede traducir como "domador, adiestrador". Hoy es el nombre de un sedante para animales domésticos.

Ya hemos observado que en el pasaje del primer término (cinematógrafo) al segundo (cine), lo que saltó fue el significante "grafo", y esto sin duda fue por influencia del modo de hablar estadounidense. Este significante, "grafo", tiene una historia entremezclada muy íntimamente con la nuestra, mucho más que la del significante "cine". Pero hoy la situación es la inversa: tenemos lo que denominamos "cine" (que en la mayor parte de los casos podemos llamar "espectáculo"), y no tenemos ese "grafo" (de *grafein*, escribir, registrar) que ha desaparecido. Analicemos por un instante este salto semántico. Todo el léxico técnico-científico de las postrimerías del siglo XIX multiplicó las variaciones alrededor de significantes con connotación "científica", como si importara bautizar cada invención, cada paso técnico, en el nombre de un progreso de la ciencia. Cuando los leemos hoy, todavía queda en ellos una poesía semántica en los nombres de las máquinas que han anunciado, prefigurado, acompañado, al Cinematógrafo de los hermanos Lumière. Lo que podemos retener de todo esto es que la preocupación por escribir, por registrar (*grafein*), estaba marcada lexicalmente tanto como la de mostrar (*skopein*). Había *grafos* y *escopios* a granel en los boletines científicos, tanto como los hay actualmente en las vitrinas de las cinematecas.

En sus comienzos, el cine se dividió, si es que no se desgarró, entre dos fuerzas opuestas, ambas necesarias como las condiciones materiales mismas de la posibilidad de un filme, dos fuerzas sin embargo estructuralmente opuestas: por un lado, el golpe de vista, la seducción instantánea del espectáculo curioso, el reino de la *atracción* que confiesa sin más su finalidad (y ciertamente fue en sus comienzos cuando el cine, proyectado en las ferias, podía interesar a los curiosos como una curiosidad de barraca). Este vistazo, con frecuencia a las apuradas, impaciente, curioso respecto del siguiente objeto, nos parece que define al *espectador de espectáculos*. La variación, la variedad, el cambio (hoy el *zapping*) hablan de un espectador ansioso por el tiempo que pasa, un consumidor que tendría miedo de ser él mismo consumido por lo que está viendo. El zapping, con toda evidencia, es una huida sin fin. Un gesto fóbico.

En el otro polo, ese *grafein*, esa escritura, esa huella que pretende fijarse en un soporte, durar más allá del tiempo que le acordaría una mirada. Escritura en ese sentido es a la vez metáfora de la puesta en escena, del montaje, en síntesis, de la puesta en formas del filme; y al mismo tiempo, en sentido propio, es una *inscripción* en un soporte, zarpa, injerto, rasguño. El cine circula entre esos dos polos, hay a la vez visión de lo visible encuadrado y grabación de ese encuadre. Al principio aditivo del espectáculo se opone entonces el principio *sustractivo* de la escritura cinematográfica. Esta sustracción opera desde el primer instante: encuadrar equivale siempre a reducir el campo visible, a mutilarlo, amputarlo, disminuirlo. Hacer un encuadre es entrar en una sustracción, negar el todo, afirmar lo faltante y el fragmento. Es una operación filosófica que es clave para el proceso de creación. Entre el polo del espectáculo y aquel de la escritura, cada cineasta, cada época encuentra su compromiso, dándose por sobreentendido que incluso en Bresson hay *Ben-Hur*, e incluso en Coppola, hay Straub. Vayamos más lejos: la doble naturaleza del cine, espectacular y escritural, incluso llega a dar cuenta del juego fundamental entre mostrar y ocultar. Está claro que en la naturaleza del espectáculo está el hecho de mostrar, hacer visible, hacer retroceder las fronteras de lo no visible: filmar todo, todo el tiempo, cualesquiera sean los obstáculos, las conveniencias, las reticencias, las prohibiciones. Todo espectáculo pasa bajo el sesgo de una fatalidad acumulativa: más, siempre más, lleno, demasiado lleno, etcétera. Como la puesta en espectáculo descansa sobre este postulado según el cual "todo es visible, y lo visible es todo", las narraciones que se derivan de ello no pueden ser sino demasiado simples: despliegues, sucesiones, fragmentos elegidos, nada construido. Construir es ocultar, diferir, sustraer, suponer que hay otro visible detrás de lo visible, que no todo está dado, que hay que adivinar, conquistar, domesticar. Que es necesario, en síntesis, la escritura en tanto que las palabras están en un sistema sustitutivo, limitadas unas por otras, cada palabra limitada y limitando a otras palabras, sistema incompleto, completable, equívoco y parcial desde el momento en que cada palabra está en falta en su lugar, siempre es insuficiente, siempre se aproxima: estas pocas nociones que valen para la lengua escrita puede volverse a encontrar con facilidad en el funcionamiento de las imágenes cinematográficas: el encuadre muestra, sin duda, pero también esconde, puesto que hace en parte invisible aquello que recubre; el cuadro, al encuadrar, excluye una porción del campo visible al ojo desnudo; encuadrar es renunciar a mostrar "todo"; la misma sucesión de los fotogramas (o de las imágenes de video) recorta lo visible en una sucesión de fragmentos entre los cuales se inscriben otras tantas faltas; la frecuencia de registro de lo visible encuadrado es una reescritura del ritmo "natural" del mundo, la duración de una serie de fotogramas o de imágenes es un factor de fluctuación que prohíbe toda toma certera, etcétera. Las imágenes no son nunca "todas", nunca "todo", dependen de un régimen de *frustración* o *decepción*, y por otra parte están "en flotación", emergen a medias, están a medias sumergidas. Todo eso hace de una escritura (encuadre, corte, montaje) el verdadero principio de vida de las "imágenes".

Conocemos la compulsión del siglo de la industria por multiplicar las experiencias ópticas. El siglo XIX descubre la magia de las imágenes y el rol explícito del ojo. Apoteosis de la pintura (Ingres, Delacroix, Manet, Courbet, Cézanne) e irrupción de la fotografía (Nadar, Daguerre, Atget). Las potencias de la imagen proyectada eclipsan a los "sujetos reales". A nadie se le ocurriría ir a contemplar –de veras– el atelier de Courbet en París –pero el cuadro sí–. Ya entonces la representación interesa más que la visión "real".

Comprendemos que el "grafo" de Cinematógrafo remite a "escritura" que promete "lectura", términos escolares propios a desalentar al curioso, que es la mariposa de las ferias y exposiciones.

Cuando hablamos de escritura cinematográfica, no se trata de la importación abusiva de un término que encontró su sentido en la pluma y el papel, el teclado y la pantalla. No, se trata de relanzar, en el llamado al movimiento que enuncia el "kiné" de cine, esa otra parte, el grafo, la inscripción, el registro, el grabado, lo que raya la tela blanca de la pantalla. También es posible entender, en la censura del "grafo" de Cinematógrafo, la negación a pensar la operación cinematográfica como práctica *humana* (y no divina, o puramente mecánica). Escribir fue, sigue siendo y será una operación humana en la que se crea algo que llega para constituir un eco o un desafío al gesto divino. La mano, el dedo, el lápiz, la pluma. Émile Cohl, Norman McLaren escribían o pintaban directamente sobre la película, superficie sensible, sí, pero superficie a secas. El gesto contemporáneo del dedo sobre la pantalla táctil de una computadora no está tan lejos del grabado, *grafein*. Goethe, en su *Fausto* (1808), había observado este desafío que excede el de Mefistófeles (entre paréntesis, es lo que Alexandre Sokurov no comprendió en su interpretación de *Faust*, 2011 [*Fausto*]: que el gesto más simple del hombre era en sí mismo una desautorización de lo divino): escribir es crear al prójimo al mismo tiempo que el futuro, puesto que está postulada la atención de un lector.

En este sentido, debemos observar una separación bastante radical entre el modo de dirigirse de un espectáculo (a todos, a un público numeroso, quizás innumerable); y el cinematógrafo, escritura que se dirige *a cada uno* (Jean-Claude Milner, 2003), cada uno en tanto sujeto subjetivado en la función. Sería fácil decir que el espectáculo unifica, mientras que el cine divide. Pero lo que divide es todo lo que denominamos "arte", lo que apunta al sujeto en tanto singular, disociado, en discordia; y es cada gesto de arte lo que deshace las masas y las reduce, y es dichoso que así sea, a una colección de *unos*. Uno por uno.

Cita

Con más frecuencia en los filmes documentales, más raramente en las ficciones, sucede que hay que citar planos, secuencias, pasajes de otro filme, o de varios otros. Si estas citas son realmente necesarias, se plantea la cuestión de la duración del injerto en un cuerpo fílmico que respira de otro modo. Todo fragmento citado llega con su estilo, su escritura, su clima, sus propios elementos diegéticos. Si dura demasiado, este cuerpo extraño amenaza al cuerpo huésped: el curso de las cosas tal como lo ha instalado el filme receptáculo puede quebrase o ser subvertido por el recién llegado. Esta cuestión se plantea muy especialmente en los filmes documentales que tratan sobre el cine: la serie *Cinéastes de notre temps* [*Cineastas de nuestro tiempo*], o *Cinéma, de notre temps* [*Cine de nuestro tiempo*], de Janine Bazin y André S. Labarthe, en las que las citas son a la vez obligatorias y riesgosas. *Entre chien et loup, John Ford* (André S. Labarthe y Hubert Knapp, 1966), o *D'un silencie l'autre, Josef von Sternberg* (André S. Labarthe, 1967) experimentan el arte tan particular de incluir fragmentos de un filme en otro filme haciéndolos jugar no como meras "citas" sino como acontecimientos activos en el filme que los recibe.

No se cita en un filme sino imágenes y sonidos: textos, escritos, imágenes solamente. Nada que sea de naturaleza tal que *interrumpa* el curso del filme receptor. En eso se juega la certificación de la veracidad. Estas citas tienen con frecuencia el estatuto de *piezas de apoyo*. Como cineasta, no debo engañarme sobre la eficacia de esta "producción de pruebas". Hay que recordar que todo lo que es filmado y proyectado en una pantalla frente/junto a un espectador está por definición tomado en la ambivalencia del hecho cinematográfico: el referente está ausente, su ausencia está confirmada por la presencia de su imagen. Lo que mostramos desde ese momento, documentos, artículos de diarios, fichas de policía, es de entrada alimento del imaginario del espectador. Filmado, el documento se ficcionaliza. ¿Por qué? Porque falta la descripción (considerada como "fastidiosa") del trabajo paciente y encarnizado que consiste en elaborar esas pruebas, es decir, en producirlas, hacerlas existir, darles una realidad: al faltar la descripción de ese trabajo, o incluso una alusión a lo que ha sido, el documento filmado no está allí para ser creído sino para hacer creer.

Colectivo

Raros en la historia del cine (la noción de *autor* supone la individualidad), los filmes *colectivos* responden en la mayor parte de los casos a la necesidad política de dar cuenta *colectivamente* de una palabra colectiva en un movimiento que supera la dimensión de los individuos, de un lado y otro de la cámara. Lo cual supone una reflexión común acerca del sentido de este tipo de acción. Los desafíos se ven exacerbados a la vez por la urgencia probable de la situación (una manifestación, una huelga, una ocupación, etcétera) y por la puesta en común, ella misma, de los gestos de realización.

Esta doble dificultad no es insuperable, como demuestran, a partir de 1969 y en el envión del Mayo Francés, los filmes colectivos de los dos Grupos Medvedkin, Besançon y Sochaux (lanzados por Chris Marker y algunos técnicos del cine que enseñan a utilizar las máquinas a un grupo de obreros que ya se reunía en una asociación cultural, el CCPPO). En ese mismo momento, el Partido Comunista Francés desarrolla una unidad de producción: Unicité (con Jean-Patrick Lebel, Bernard Eisenschitz, Jean-André Fieschi...). El Grupo Dziga Vertov (Jean-Luc Godard, Jean-Pierre Gorin, Jean-Henri Roger...) realiza varios filmes en los mismos años setenta. El Colectivo Cinélutte, confrontado a los mismos desafíos, produce y realiza entre 1970 y 1980 seis filmes documentales "filmados" colectivamente. Fuera de Francia, en Italia, en Estados Unidos, se arman colectivos que filman (conocemos el colectivo Newsreels en Estados Unidos, uno de cuyos impulsores es Robert Kramer).

El principio de lo colectivo es extensible indefinidamente. Lo importante es que cada colectivo invente sin cesar sus procedimientos y procesos. Evidentemente no hay reglas, y es en este sentido que la noción de "colectivo" es engañosa. En el centro del conjunto reina el cada quien (como dice Jean-Claude Milner). Es la razón por la cual los colectivos no duran mucho tiempo; y es también por esa razón que deben ser admirados.

En todos los casos, hacer un filme pone en juego una dimensión colectiva, ciertamente dañada por la repartición de las tareas, las especializaciones, las jerarquías, que siguen siendo activas, pese a todo, en ese sentido de que cada uno, en lo que lleva el nombre de "equipo", se siente convocado a un trabajo "conjunto". Más o menos voluntaria, más o menos consciente, la conjunción de una pluralidad de deseos produce, con frecuencia, una coalición oscura de gestos artísticos.

Por medio de la fotografía, el pasaje del blanco y negro al color tiene una larga historia. Pese a su soberbia ajenidad en un mundo completamente en colores, el blanco y negro cinematográfico siempre fue soñado, por sus inventores, por los técnicos, los operadores, los industriales, como en tránsito hacia el color. Pero el camino del color seguía siendo complejo.

Con raras excepciones –las grisallas de Giotto en Padua (1306), por ejemplo, o las de Andrea del Sarto en Florencia (1526), o incluso los grabados hechos con diversos métodos–, la pintura siempre deseó el color. Y muy pronto las fotografías en blanco y negro fueron coloreadas antes de que los hermanos Lumière inventaran los Autocromos (1911), y que la tricromía sustractiva iniciada por James Clerk Maxwell (1855) se difundiera en los *ateliers* de los fotógrafos. Sabemos que antes de ser "en colores", el cine fue "coloreado" por la tintura uniforme de bobinas enteras (de azul, de rosa, verde, amarillo) según el ambiente que se quería obtener y por medio de una técnica de rebajado. Existió también, y era más sutil, una impresión que se hacía con una plantilla de stencil sobre una parte del fotograma (*Jour de fête*, Jacques Tati, 1949) [*Día de fiesta*].

El Tecnicolor apareció a partir de 1928. Fotomecánico más que fotográfico, representa de algún modo la mecanización de la técnica de la plantilla utilizando colores en el positivado para materializar los colores que no quedaron registrados en el rodaje sino bajo la forma de intensidades luminosas: ¡son de algún modo automáticamente deducibles del registro inicial! Esta técnica de impresión y sus colores brillantes están más cerca de la tintura que de la naturaleza.

La cámara Tecnicolor es extremadamente pesada y el procedimiento es costoso, exige mucha luz durante el rodaje. Un prisma divide la luz según densidades, y cada una de las películas en blanco y negro recibe la impresión según la densidad que corresponde a cada color primario. Para el *tri-pack*, la cámara no tiene sino un solo objetivo que impresiona tres películas. Los colores son artificiales, pero la superposición de las tres películas produce una hermosa profundidad de los cuerpos y las formas.

En lo que concierne al cine documental, por el contrario, son las películas *"amateur"* las que abren el acceso al color bajo una forma más liviana. Con el procedimiento llamado *inversible*, se obtiene directamente un positivo, como una diapositiva. Lo que no permite duplicar los filmes llamados "profesionales", que se realizan a partir de un negativo del cual se tiran copias para la difusión. En el plano industrial, la toma en colores se hace más liviana primero con el procedimiento Kodacolor (luego Agfacolor en 1936), que será comercializado a partir de 1928 antes de ser reemplazado por el Kodachrome en 1935. Esta emulsión es la de los documentalistas. Algunos años más tarde, en 1950, el negativo Eastmancolor y el Fujicolor, ambos surgidos del proceso Agfacolor desarrollado bajo la Alemania nazi, destronan al Tecnicolor para ser utilizados tanto en ficción como en documental. El Eastmancolor simplificó definitivamente la cuestión del color al utilizar una película *mono-pack*. Se trata, una vez más, de "adherirse" al flujo de la vida, de simplificar las mediaciones, de ser "liviano".

El ojo humano distingue diez millones de colores: esta fineza en los matices no puede ser alcanzada sino con el digital y una imagen con muestreo digital de 24 bits (en lugar de los 10 o 14 bits habituales). Por debajo de esta (muy) alta definición, lo fotoquímico es más fiel en la reproducción de los colores, con mayores matices en los rojos y las carnes, pero también con una dinámica más hermosa y una saturación de colores más feliz.

Todos los procedimientos de restitución de los colores descansan sobre el principio de tricromía, y entonces es a partir de los tres colores primarios que se elaboran los demás colores, así como los matices. Ya no hablamos de *reproducción* sino de *sensaciones* de los colores reproducidos. En realidad, nunca fue posible *fijar* los colores: existen ante nuestros ojos, en efecto, como sensaciones. Los métodos que fueron desarrollados son entonces *indirectos*, y se articulan en dos tiempos, análisis y síntesis. Las informaciones del espectro que corresponden a los diferentes colores se analizan en tanto distintas longitudes de onda, luego se separan para impresionar soportes específicos. Entonces no es el color lo que queda registrado, sino su *valor*. La técnica es a imagen y semejanza del funcionamiento del ojo humano. En lo digital, cada fotodiodo corresponde a un color, igual que los bastones de la retina son sensibles a los colores primarios. En lo fotoquímico, los tintes se superponen: su síntesis es el producto de la luz que atraviesa las tres capas sensibles. Estas huellas en blanco y negro son coloreadas por medio de un procedimiento fotoquímico: los colores se obtienen mediante colorantes. En el caso del Tecnicolor, esto sucede en el positivado. En el caso de las películas *mono-pack*, los pigmentos son "tomados" en las películas bajo la forma de finas capas de emulsión que el revelado químico hará visible por oxidación. Las densidades de espectro actúan sobre los colorantes; se trata de una inestabilidad que hubo que hacer estable para que los colores se pudieran reproducir de modo idéntico de una copia a la otra. Siempre estamos dentro de un *proceso de imperfección* que nos recuerda que la recepción de los colores es sumamente subjetiva, muy imperfecta. Fue necesario normalizar, estandarizar, para llegar a un conjunto de matices a partir de una selección de solamente tres colores primarios. Después de 1931, se normalizaron los espacios colorimétricos en espacios XYZ que hoy volvemos a encontrar en el mundo digital.

Lo que resulta de los colores plantea siempre la misma pregunta: ¿qué pasa con su "realismo", su aspecto "natural"? Las comillas abundan porque los colores, en el cine, son perfectamente artificiales y acordados. No hay nada "natural" en toda esa química, todos esos cálculos. El desafío principal es sencillamente producir la tonalidad de la piel, es decir, reproducir sus matices. Es una ventaja de lo fotoquímico. Una de las primeras utilizaciones de los filmes Kodacolor de 16 milímetros fue en las filmaciones quirúrgicas: en las operaciones filmadas, los matices de los tejidos quedaban mejor. En 1931, los "sensitómetros" de Kodak calcularon la "longitud de onda dominante en la tonalidad de la piel caucásica". Se sometieron los resultados filmados a la apreciación de los espectadores, que prefirieron una tonalidad de piel más bronceada, ligeramente saturada (Ede, 2013).

No hay procedimiento en color –fotoquímico o digital– que no presente un color *dominante*. Kodak privilegia el rojo, Fuji el verde. Los sensores de cine digital privilegian igualmente el verde, porque es a través de ese color que pasa *técnicamente* una parte de la luminancia.

El cine hollywoodense, rico en proyectores y operadores de cámara de gran talento, llevó el trabajo sobre el color a puntos extremos. Pensamos, por ejemplo, en el director de fotografía de Douglas Sirk, Russell Metty (*Written on de Wind*, 1955 [*Palabras al viento* o *Escrito sobre el viento*]; *Imitation of Life*, 1958 [*Imitación a la vida*]). ¿Y cómo no recordar el trabajo asombroso de colorista de Serguéi Paradjanov (*Sayat nova*, 1968) [*El color de la granada*]?

Al final de la historia, se revela que el color logra reforzar la impresión de realidad, y contribuye enormemente a reducir la ajenidad nativa del cine. Con el alargamiento de las pantallas, con el sonido, el color lleva al cine a la esfera de lo *familiar*. El espectador está ubicado en una posición del mayor confort: se requiere menos trabajo (inconsciente) de *denegación*: sé muy bien que el cine no es el mundo visible, pero comienza a confundirse con él.

Comentario

Habría que establecer una cartografía histórica del comentario en el cine: esas voces que provienen de lo alto, de otra parte, de un afuera del filme, de un fuera de la diégesis. Su variedad es infinita. Tienen en común, sin embargo, llegar *a posteriori*. El comentario es casi siempre aquello que se agrega al filme que ya ha sido montado, o que está casi montado, ya cerrado sobre sí mismo. Sabemos que un filme se escribe según varias secuencias temporales: hay una preparación, repeticiones, tomas sucesivas; también hay visiones y revisiones múltiples del montaje; los sonidos y la música entra en los orígenes o en las postrimerías del montaje, o en el transcurso... Pero ese *work in progress* ya no es tal en el momento de la mezcla del comentario. La escritura del comentario tienen en cuenta el montaje más que lo que el montaje tiene en cuenta al comentario (excepción, una de las raras, quizás, el comentario de Jean Cayrol y Chris Marker en *Nuit et brouillard*, Alain Resnais, 1954) [*Noche y niebla*].

Aunque, por vocación, el comentario llega demasiado tarde. Raros son los ejemplos en los que es ex a quo. ¿Quizá *Le Chant du styrène* (1954) [*El canto de Styrène*], Resnais (todavía) y Queneau? Esta marca *a posteriori* asigna al comentario un mal lugar. El espectador siempre ve el filme en el presente. Es el presente de la proyección el que resulta ser la única temporalidad de la función. El comentario que comenta las imágenes o las situaciones que estoy descubriendo desdobla ese presente en otro presente: el de su escritura y su registro. Sea lo que fuere del interés o de la pertinencia de ese comentario, no puede aparecer sino como un esfuerzo (paralelo y convergente respecto de aquel del espectador) de tomar a cargo la sucesión de situaciones, imágenes y sonidos, que se despliegan en ellos, en el presente del espectador –el cual se vería, de este modo, precedido, doblado, por otro espectador que ha llegado anteriormente a ver el filme–. La conciencia de un segundo lugar, y por lo tanto estatuido, es evidentemente insoportable. La respuesta del cine (digna de ese nombre) es doble: o bien hacer del comentario la voz de uno de los personajes o de varios, y entonces volver a asociarlo a la diégesis, hacer de él un elemento no solamente que interpreta, sino que es interpretado; o bien hacer de él la palabra del autor (convertido en personaje a su vez), es decir, descendido sobre la tierra, entre los demás personajes, en el entrevero de la historia que se cuenta, y entonces fragilizándolo, encarnándolo –ver los filmes de Joseph L. Mankiewicz (especialmente *All about Eve*, 1950) [*La malvada* o

Eva al desnudo]; o bien incluso, como se indica más abajo, hacer un comentario en el *presente* del filme–.

Comentario en directo

El comentario, entonces, no puede sino producir el efecto de llegar en último lugar a la batalla formal en curso para hacer existir un filme. El comentario se sitúa *a posteriori*. Nos dice: espectadores, ustedes están viendo un filme que el comentarista también ha visto antes que ustedes. Y como él, más que él, ustedes llegan al final de la tarea. El gusto por la improvisación que Jean Rouch comparte con numerosos cineastas (por ejemplo Jacques Rivette, Jacques Rozier, André S. Labarthe, John Cassavetes) no se adaptaba bien a semejante *retraso* del sonido respecto de la imagen, por un lado el sonido, grabado independientemente de la imagen y burdamente sincronizado con ella; y por otra parte el comentario, que adquiría poder sobre las imágenes y mantenía el sentido sujetado.

Cuando Rouch muestra *Bataille sur le grand fleuve* (1951) a los songhays a los que ha filmado, los cazadores de hipopótamos comentan primero aquello que ven. No es sino al cabo de algunas proyecciones que escuchan la banda sonora, el comentario y la música, tal como era en los documentales de la época. Y ahí, los espectadores songhays criticaron el filme, el modo en que se narraba la caza y sobre todo la utilización de la música: no es posible, decían, poner música a la caza: si así fuera, el hipopótamo la escucharía y se escaparía. A partir de allí, de filme en filme, mientras que rueda con esa cámara Bell & Howell que no permite filmar sino planos cortos (más o menos de 25 segundos, duración del tiempo de acción de la cuerda), y sin sonido sincrónico, Jean Rouch busca filmar *lo más cerca que se pueda la palabra de los personajes*, lo que dicen acerca de lo que viven. Rouch sabe que grabar en directo sonido sincronizado fuera de los estudios, en los lugares mismos, sería capturar toda la frescura nativa, toda la fragilidad de las situaciones improvisadas, el aquí y ahora de la enunciación, eso que es irreemplazable. Lo que podía la imagen, el sonido todavía no lo podía. Era preciso, sin embargo, intentar *salvar* las voces, los acentos, las palabras, las expresiones de aquellas y aquellos que el cine ignoraba hasta entonces: los pastores de la tribu Fulani, las prostitutas de Treichville o los trabajadores de los *docks* de Abidjan... No era posible imaginar un doblaje de esas palabras inimitables. ¿Pero cómo hacer?

Mientras se esperaba la puesta a punto de la cámara Éclair-Coutant 16 milímetros –una cámara liviana y con *blimp*– para *la grabación del sonido en directo y sincrónico*, lo que ofició de solución fue *el comentario en directo*: reducir la separación entre las imágenes y las palabras. Para *Les Maîtres Fous* (1995) [*Los amos locos*], Rouch registra él mismo este comentario en directo durante una proyección: se implica en tanto que observador, representa a los protagonistas, interpreta, se inviste con emoción. Para *Jaguar* [ídem] (comenzada en 1954 y terminada en 1967), son los personajes mismos, Lam, Illo y Damouré los que, grabados en directo durante la proyección, comentan el filme en el mismo momento en el que lo descubren. El mismo proceso se repite en *Moi, un Noir* (1958) [*Yo, un negro*].

El filme estaba montado. Estaba siendo proyectado en un estudio (la radio de Afidjan). En la sala de proyección, equipada con un micrófono, aquellas y aquellos que habían rodado el filme se veían "ellos mismos" proyectados en la pantalla. Intervenían durante la proyección: intentos de sincronización en directo, tenaces; relato indirecto; comentario de lo que está siendo proyectado. La banda de imagen estaba ahí, ya no modificable. Reinaba una gran libertad en cambio en la sala en lo que tenía que ver con el sonido: las voces se encabalgaban, se quebraban silencios inesperados, se encontraban otras palabras distintas de las que habían sido dichas, el actor a veces se doblaba casi pisando la sílaba, otras veces había un desfasaje, y a veces incluso el actor-doblador-personaje, y porque sabía lo que iba a pasar en la escena, precedía a la imagen y anunciaba cómo seguía la acción. Se constituía de ese modo una temporalidad múltiple. Estaba el tiempo del rodaje que era sostenido por la huella sometida al montaje; y luego estaba el tiempo de los diálogos, en el presente de la proyección. En la pantalla, la imagen de los cuerpos filmados de Oumarou Ganda y de Dorothy Lamour tal como eran algunos meses antes, en el momento del rodaje; y luego, en la sala, pasando por el micrófono y grabada por el magnetófono, el concierto en tiempo presente de las voces de aquellos y aquellas que habían sido actores y personajes a la vez, y que ahora eran –además– espectadores. Esas voces que provenían del lugar del espectador circulan entre varios registros: comentario de la situación, tentativas de reconstitución de los diálogos, intentos de postsincronización, rol del narrador e incluso predicción de lo que va a acontecer. Esta polifonía crea una de las bandas de sonido más hermosas de la historia del cine (documental o no). El filme se vuelve a representar en su sonido. Semejante *presencia en el presente*, si nos atrevemos a denominarla así, empuja al filme "hacia el pasado", a la memoria de los espectadores que son también sus actores y comentadores.

Si consideramos que el control de la banda sonora es una prerrogativa del realizador, que atañe a su responsabilidad, entonces *Jaguar* [ídem] primero, *Moi, un Noir* [*Yo, un negro*] luego, aportan una desmentida amigable a esta pretensión. En el presente de la proyección, los actores recuperan el poder que habían cedido en el momento del rodaje. En efecto, vuelven a traer el presente, un presente no previsible, un presente improvisado en un filme ya montado, azar en un organismo que ya está constituido. Es una operación de recuperación de las riendas en las propias manos (en la voz): Rouch implementa un dispositivo en el que el actor, *a posteriori*, recupera un enorme poder. Denominemos a eso "libertad", y saludemos en Rouch al cineasta que sin duda más se implicó con la libertad de sus actores, que al mismo tiempo son sus personajes. Las voces que corren en la pantalla provienen de la sala. Los actores se vuelven a encontrar, sin duda, y vuelven a encontrar más o menos las palabras que han pronunciado. Pero se toman respecto de sus cuerpos filmados, de su imagen, una libertad absolutamente nueva en la historia del cine: "yo", actor y personaje, soy a la vez aquel que está en la pantalla y éste que está en la sala de proyección, aquel que era en el momento del rodaje, aquel en el que me he convertido ahora que el filme está terminado y cuyo final conozco. Esta multiplicación de las instancias del "yo" es el verdadero tesoro que descubrió Jean Rouch. En el cine, uno es múltiple. El sujeto está habitado por todos los estados del tiempo, ayer, hoy, mañana. ¿Por qué? Porque el sujeto filmado y el sujeto espectador están en un intercambio de lugares, en un juego de enredos sin fin. El filme ya está terminado (en el caso de *Moi, un Noir* [*Yo, un negro*], desde hace 53 años). Sin embargo, espectador, lo veo y vivo en el presente. Pero así lo vivían los actores del filme, presentes en el rodaje, presentes todavía para registrar ese comentario en directo. El tiempo de la proyección y entonces el tiempo del filme siempre es el presente. Pero el verdadero poder del cine está en esta capacidad propia de condensar y mezclar los tiempos. Por cierto, existe el poder total de la figuración analógica, el *imperium* de la semejanza; sobre todo existe esa mezcla de los tiempos, o esa oscilación que hace que todo lo que ha sido rodado ayer (siempre), y haya sido montado ayer (siempre), nos llegue como todavía no terminado, en el presente, y entonces, por lo tanto, en el futuro. "Comentario en directo" es un oxímoron.

Continuidad

La *impresión de continuidad* es uno de los elementos que contribuyen al *engaño* en el cual se encuentra atrapado el espectador desde el comienzo de la proyección de un filme. Por cierto, se trata de una impresión, de un efecto: para el cine, todo es *discontinuidad*: tanto en el montaje como en la sucesión de fotogramas, en el funcionamiento de la cámara tanto como en el del proyector; el mecanismo del pie prensatelas y de la leva irregular que anima el carrete de la película se caracterizan por su ritmo a sacudidas, detención-marcha-detención, etcétera. Cada detención de la película frente a la ventana de la cámara permite una toma (un fotograma). Luego la cinta avanza todavía una muesca más para que se realice otra toma. Esta fragmentación de la banda fílmica en fotogramas, es decir, en fotos, en imágenes fijas, se reproduce en el movimiento de la película en el proyector.

Pero para el espectador, lo discontinuo aparece como *continuo*, el cerebro suelda los fotogramas (ligeramente) distintos uno de otro en su pantalla mental. Aunque los procesos sean diferentes, el mismo principio de discontinuidad-continuidad vale tanto para el video analógico como para el video digital. Para que una imagen se forme, se atrape, se capture, se registre, y luego lo mismo suceda a la siguiente, y la siguiente, etcétera, debe haber una fase de suspensión dentro de la pasada de la banda: una detención por imagen.

Entonces, lo que el espectador ve es una *ilusión óptica*. Pero todo el cine es ilusión. Se trata de comprender la fabricación artificial de esa impresión de continuidad como una operación no solamente técnica sino también ideológica. La ilusión de continuidad es *reconfortante*. Nos hace imaginar y percibir lo viviente, y nuestra propia vida, como un conjunto de continuidades. Lo viviente adquiere frente a nuestros sentidos la forma de un flujo continuo. Sin dudas, esta ilusión es *vital*. Deja suponer la percepción de lo visible en la manera en que suponemos que funcionan nuestros sentidos, que funciona el cerebro: en una continuidad. Pero bajo la apariencia, no hay nada. Estamos angustiados, sujetos o colectivos, frente a la idea de aceptar el principio de una discontinuidad general, de una fragmentación de todo y de nosotros mismos. Después de atravesado el *estadio del espejo* ("el estadio del espejo es de este modo el momento o estado durante el cual el niño anticipa el dominio de su unidad corporal por medio de una identificación con la imagen de quien es su semejante, y por la percepción de su imagen en un espejo", Roudinesco, 1993), cada sujeto se piensa más o menos, o se imagina, como una unidad, un conjunto continuo

(¡e incluso coherente!). El trabajo del cine va entonces en el sentido de la creencia elemental: asegurar la idea de que nuestra relación con el mundo, lejos de ser intermitente, es siempre lisa, ininterrumpida, certera. Ése es el trabajo de *síntesis* que realiza la proyección, en analogía con el modo como nos proyectamos a nosotros mismos en el mundo. Según la misma necesidad, los *raccords* entre dos planos, inevitables en la mayor parte de los filmes, se dieron durante largo tiempo por *invisibles* (véase *Raccords*).

Continuista (*script, scripte*)

Primero, es el término inglés para "guión" (*script*). Pero la continuista (*scripte*) (especialidad históricamente femenina), es una asistente preciosa del realizador. Se filme "en orden" o no, la continuista está ahí para servir de memoria a la realización y a los técnicos. Durante el rodaje, no se ocupa solamente de verificar los *raccords* entre dos planos. También toma nota de las características técnicas de la escena (duración de los planos, tipo de planos, focales, luces, diálogos...), todo lo que permitiría eventualmente volver a registrarlo. Lleva un diario del rodaje. Garantiza lo que se denomina "continuidad", es decir, la coherencia de lo que ya ha sido registrado respecto de lo que falta registrar. Sugiere también lo que faltaría para poder montar aquello que fue filmado. En los rodajes documentales, esta función de lógica narrativa resultaría preciosa, pero ni los presupuestos (extremadamente modestos) ni las condiciones del rodaje (equipo extremadamente reducido) lo autorizan. La presencia atenta de la continuista permite al realizador, antes que nada, liberarse de una parte del fardo de las necesidades técnicas y lógicas de los planos a rodar, y eventualmente dejarse ganar por una extraña ensoñación respecto de las duras realidades de un plano de trabajo. La continuista, por otra parte, juega en ciertas producciones el rol de supervisora general y anota los incidentes del rodaje.

Contrapicado

La cámara se ubica debajo del sujeto. Si podemos decirlo así, se coloca a los pies del individuo filmado. Para terminar con las pavadas de las "gramáticas del cine", digamos simplemente que no se trata de poner bajo siete llaves una significación según la cual el cuerpo filmado sería "dominante" y según la cual, como espectador, yo estaría "dominado", si no "aplastado". Primero porque, en el cine, todo lo que vemos en una pantalla, aproximadamente todo, se ve "en contrapicado". El espectador a la vez es más pequeño que los seres proyectados en la pantalla, y su lugar, la mayor parte del tiempo, está más abajo, debajo de la pantalla. Los cuerpos filmados me dominan, hayan sido filmados en picado o contrapicado. Los cuerpos filmados siempre son más grandes que yo, salvo en los planos generales, por supuesto. Pero en los planos generales, el efecto de picado o contrapicado está poco marcado, porque la amplitud del campo combina, extrañamente, ambos ejes.

¿Qué podemos decir entonces del contrapicado? Que se ve, e incluso un poco demasiado. El efecto más célebre está en *Touch of Evil* (Orson Welles, 1958) [*Sed de mal*]. Visto desde abajo, el rostro de Akim Tamiroff, estrangulado, se ve horriblemente deformado. Y esto causa miedo. Reconozcamos que los terrores ligados a la imagen (y no a la narración) se relacionan con el universo –familiar en la infancia– de los monstruos, ogros, gnomos y otros seres fantasmagóricos. Este terror es el que deja marcas, pero no recorre mucho camino en la cabeza del espectador. Ejemplo mayor: en *Moonfleet* (Fritz Lang, 1955) [*Los contrabandistas de Moonfleet* o *El tesoro del pirata*], el joven John Mohune, en el suelo, se despierta y ve, inclinados sobre él, en círculo, los rostros de los contrabandistas que lo rodean observándolo. El miedo, en el cine, procede más bien de una impregnación retórica, es decir, de un relato, de un agenciamiento de planos, si no de escenas. Una imagen por sí sola es clasificable de inmediato en el catálogo de las "visiones", catálogo que recoge horrores más o menos familiares.

El recurso a la figura del contrapicado designa con frecuencia una voluntad de ubicar al espectador en la situación del personaje en el suelo, como si coincidieran la mirada que se supone es la del personaje y el punto de vista del espectador. Dos ejemplos encontrados en *Contes de la lune vague après la pluie* (Kenhi Mizoguchi, 1953) [*Cuentos de la luna pálida de agosto*]. En el comienzo, el alfarero, Genjuro, está acuclillado en el piso ocupado con sus vasijas. Una voz, detrás de él, el de la sirvienta de la Dama, le señala las cerámicas que ella quisiera comprar. Cuando Genjuro se da vuelta para ver quién le habla de este modo, continúa acuclillado, y el plano que le descubre por primera vez la Dama, en la blancura de los vestidos que la cubren, es un contrapicado. La posición de inferioridad social y la postura del cuerpo coinciden para dar a esa aparición de la princesa un carácter irreal, aunque solemne e impresionante. A la inversa, hacia el final del filme, cuando Genjuro se vuelve a arrastrar por el piso y deja ver al fantasma (la Dama) ese texto sagrado pintado en su espalda, la situación es nuevamente la de un campo-contracampo en picado-contrapicado. Lo que sería más que legítimo, en un *découpage* estandar. Mizoguchi no hace nada con ello: no hay contracampo en contrapicado. Ocurre que, contrariamente a la Doxa laboriosa de los que esgrimen la "gramática", el espectador no tiene ninguna necesidad de ver expresamente figurado el punto de vista del personaje que tan fácil le es imaginar. Genjuro, boca abajo, no podría ver de otro modo que "desde abajo" a su demonio. Por lo tanto no tenemos necesidad del plano "visto por Genjuro". Ya lo hemos imaginado. Estamos en el paso siguiente. Hay una bisagra que vuela por los aires, puesto que ya no sirve, dado un espectador que, como el Dios de los novelistas (según François Mauriac), está en todas partes a la vez, ya ha integrado lo que podía ser la mirada de Genjuro sobre la Dama, y que se trata de ver qué prosigue a eso. Entendemos cómo la lógica de un *découpage* puede ser un factor de retraso respecto del espectador, que ha construido imaginariamente, en este ejemplo, lo que podía ser la mirada de Genjuro, que ya no tiene necesidad de que se le muestre nada. Entonces hay figuras de estilo que crispan o que empastan el montaje de una escena. Y como con frecuencia estas figuras son esperadas, piden ser elididas. Un contrapicado que se ha sustraído entre las líneas es, en suma, más poderoso que el mismo contrapicado visible. El arte de mostrar depende con frecuencia de la manera de no mostrar. Lección de montaje.

Cortar/coser

"Pero no basta con cortar, hay que coser": citado por Henri Bergson en *Matière et mémoire* (1896) [*Materia y memoria*] en recuerdo de la advertencia lanzada por Catalina de Médici a su hijo Enrique III, luego del asesinato bajo sus órdenes del duque de Guisa, el 23 de diciembre de 1588, en Blois. "Está bien cortado, hijo mío; ¡ahora hay que coser!" En dos palabras: la cuestión del montaje. Cortar en el lugar justo y después coser. Cortar, coser, abren la escena de la angustia: ¿demasiado pronto? ¿Demasiado tarde? Coser, evidentemente, está del lado de la reparación y quizá del renacimiento. Digamos que cortar *justo* se ve más allá de todo *raccord*. El corte desprende la significación hasta entonces sustraída. Es significante. *Coser* estaría más bien ahí para borrar el corte y dispersar su significancia. La metáfora costurera con un fondo de asesinato atrae nuestra atención sobre la necesaria

justeza de los gestos del montaje. No se puede "coser", sin dudas, sino lo que está bien "cortado". Ahora bien, cortar equivale tarde o temprano a apartar tal o cual pasaje o fragmento de lo que fue rodado. Como escribir, hacer el montaje está en el orden de la sustracción. El modo negativo es también el del encuadre, recordémoslo. Se trata siempre de sustraer para hacer ver y escuchar. A diferencia de la marcha espectacular, fuertemente aditiva, es *retirando* y no *agregando* como se avanza en un filme. Desde ese momento, cada *raccord* es a la vez un agujero en el tejido y lo que lo vuelve a coser sin hacerlo desaparecer completamente. Y las significaciones llegan al filme, en efecto, como aquello que corta un tejido todavía inextricable. El espectáculo, por naturaleza *acumulativo*, abusa de la saturación de sentidos que bloquea la emergencia de toda significación: esta quizá sea la razón por la cual el "mensaje" de los filmes espectaculares es muy reducido. Cuanto menos está bombardeado por estímulos exacerbados el lugar del espectador, más probable es una ensoñación del filme que abra a los sentidos.

Corte, plano de

Un plano es un plano. Todos los planos son "planos de corte" en la medida en que se ubican entre otros dos planos. Por lo tanto, no hay plano "de corte". A menos que supongamos que se trata aquí de una categoría de planos inferior: planos menos planos que los otros, más accesorios, menos significantes. Evidentemente es todo lo contrario: un "plano de corte" es primero una *confesión*: que ni la lógica del rodaje ni la del montaje han llegado a construir una continuidad narrativa sin brechas. Evidentemente va a haber una molestia tanto en la sala de montaje como en la sala de proyección si uno se ve obligado a constatar que en el seno de una continuidad de imágenes y sonidos, de palabras y de cuerpos, para "cortar" una parte u otra debo intervenir al "plano de corte". Este *plano de corte* interviene con frecuencia bajo la forma de un *insert*. Un florero que habrá estado en la oficina lindera. Un póster en la pared. ¿Y por qué no una mano, un ojo, una ventana? Algo vagamente ridículo, vagamente obsceno, con tal de que esté en algún lugar de la escena. El principio de *verosimilitud* regula el plano de corte. Es preciso absolutamente que pueda ser visto por el espectador como un elemento de la escena misma. Entonces, salvo en un montaje verdaderamente creador, no va a haber una carabela, no va a haber un camello, no va a haber una hormiga en el vidrio de la oficina. El llamado *plano de corte* es por lo tanto un plano que retoma el aquí y ahora, un plano que no está hecho para perturbar sino para acomodar. El "plano de corte" nunca es sino un plano a secas, un plano como otro, un ramo de flores, una ventana, un detalle del decorado de la escena, dedos que se arrastran sobre la mesa y raramente, hay que decirlo, los pies de los personajes.

Sin embargo, y esto puede aparecer primero como una torpeza: ¿es que no se previó anteriormente que iba a haber que *hacer un corte* en el tejido de la imagen y del sonido? ¿Que al desplazar en algunos grados el eje de la cámara durante la toma, se creaban planos diferentes, y que entonces podían ser montados? El montaje en plano-secuencia no prohíbe, muy por el contrario, los desplazamientos de la cámara. Cada cambio de eje o de tamaño del plano inaugura potencialmente un nuevo plano, que se puede montar con los precedentes.

Recurrimos al "plano de corte" cuando, en un montaje, es imposible "empalmar" un mismo plano, un mismo eje, un mismo encuadre con él mismo y entonces se corta una parte, y se lo hace también al precio de un *salto* en la imagen, un salto que se ve, que confiesa el límite del montaje, que hace el efecto de una fuerza mayor que la fuerza que está haciendo el montaje (véase *Jump cut*).

Creencia

En el centro de la operación cinematográfica, del lugar del espectador, está la creencia. Creer en lo que se quiere creer. Pero creer en un sentido completamente directo: creer que lo que aparece en la pantalla "se parece" a lo que se ve habitualmente fuera de las salas. Creer que es la vida de los personajes lo que se nos muestra. Creer en el cine. Pero esta creencia que requiere el cine es una creencia singular, en la medida en que no tiene efecto sino a condición de apartar todo absoluto, todo fanatismo, toda forma de fascinación. No estamos del todo dentro de la *alucinación* (Bellour, 2012; Chevrier, 2014). La parte de alucinación (el sujeto toma lo que "ve" en su imaginación como una realidad exterior a él mismo) está presente, por cierto: podemos "creer en ella como en una realidad", pero este deslizamiento, o esta deriva, quedan contradichas precisamente en la medida en que la función de cine está atrapada en una larga duración, en que dura más que una alucinación, es decir, una hora, una hora y media, dos horas, duración durante la cual el espectador más "alucinado" tiene tiempo de retomar contacto con su asiento, sus apoyabrazos, sus vecinos, las cabezas que le tapan

la pantalla, en síntesis, con su situación real en una sala de cine bien real, y cuya realidad viene a contrariar permanentemente toda deriva alucinatoria. La cuestión de la duración es central. Es lo que prohíbe *lo absoluto de una creencia.* Los trucos en los cuales se puede creer, en estado de sumisión, no pueden durar más que unos pocos minutos. El relato recobra sus derechos, lo *verosímil* –tan vinculado a la naturaleza y a la razón analógica de las imágenes cinematográficas– no se puede suspender demasiado tiempo sin que el deseo del espectador no se embote. Es preciso a la vez que esté presente lo ajeno y lo familiar. El material de la sala, lo virtual del más allá de la pantalla.

La creencia invocada en la función de cine es por lo tanto una creencia relativa, una *creencia contrariada.* El espectador que entra en una sala de cine moviliza su deseo de creer en los señuelos y en los artificios. Deseo paradójico: creer supone que es *en tanto artificios* que las representaciones son el objeto de su deseo. *El espectador de cine desea ser engañado.* Sabe bien que lo es, quiere serlo de todos modos. Apoyándose en el trabajo de Octave Mannoni a propósito del fetichismo (véase *Denegación*), inscribimos en el lugar del espectador la noción de *denegación*, que se enuncia de este modo: *lo sé bien... pero aun así.* Sé con certeza que soy engañado, que todo es falso, que la pantalla es plana, que hay un proyector, que el filme es un filme... en síntesis, sé bien que estoy dentro del artificio, pero a pesar de ello creo en él, creo que lo que veo no es irreal, que es la vida misma, que hay una profundidad en la pantalla, etcétera. *Lo sé bien, pero aun así*, dice la duplicidad o la complejidad del deseo del espectador. No quiere "la vida misma" –sin la cual no habría necesidad alguna de entrar en una sala de cine–, quiere el *como si* de la ficción: no la vida, sino *como* la vida. La conciencia de la artificialidad de la situación (la sala de cine, hacer la cola, elegir un asiento, esperar que se apague la luz, etcétera: todo un ritual, a decir verdad) nunca se borra totalmente; se atenúa en la función, queda como puesto entre paréntesis, pero no deja de volver: ruidos, movimientos, etcétera. El lugar del espectador es primero un lugar real, material, corporalmente vivido. Al mismo tiempo, el olvido de esa condición real es el desafío del filme: el espectador se ve invitado a entrar en un mundo imaginario, un mundo de artificios, un mundo de apariencias engañosas más o menos verosímiles. La contradicción entre ambos polos (lo "real" en la sala/lo imaginario en la pantalla) siempre está presente, lo que quiere decir que los dos polos se mantienen a pesar de su contradicción, incluso si uno u otro se convierte por momentos en dominante. Ilusión y conciencia están en una relación de necesidad recíproca. Creencia y duda aparecen alternativamente, como las dos caras de una misma moneda, a veces cara, a veces ceca. La creencia del espectador está habitada por la duda, está tensada por las dudas: ¿es verdadero? ¿está arreglado para el filme? ¿es una puesta en escena? ¿es un actor o una persona real? El lugar del espectador es el de ese *juego* en el que se vuelve imposible estar seguro que lo falso es falso y lo verdadero, verdadero. Si toda representación tiene por principio arremeter contra nuestras costumbres en cuanto a lo verdadero y lo falso, el cine llevó ese juego hasta sus límites: *To be or not to be* [*Ser o no ser*] (Lubitsch, 1942).

Entonces, no hay posibilidad de que un filme haga nacer un espectador fanático. La duda siempre mina la creencia, es en el cine su condición y su beneficio. La experiencia de la función nos propone un régimen de creencia singular. Creer y no creer del todo, creer y no creer al mismo tiempo. No perder conciencia en el colmo de la ilusión. El teórico no tiene que inventar un *espectador crítico*: todo espectador está en ese lugar en el que ni la creencia ni la ilusión pueden ser absolutas, completas, sin afuera. Especificidad del cine, que sin duda da a creer más que los otros modos de representación, pero que no da a creer sino en tanto también se pueda no creer del todo. Si creer es mi deseo, mi deseo es yo, por lo tanto *no todo*. Si deseo ser engañado, hago mi parte en ello, y por lo tanto no soy engañado del todo.

Este *entre* caracteriza al cine. Las cosas, los seres están ahí y no están ahí. Extraña evocación de la física cuántica. Una suerte de principio de incertidumbre o de indeterminación atraviesa en todo momento el lugar del espectador. Este lugar es lo que lo distingue de esos otros lugares que son los nuestros en toda circunstancia *fuera* de las salas de cine: en la calle, en la oficina, en el taller, en el teatro, en el café, etcétera. En el cine, es imposible definir con certeza lo que se deriva de lo verdadero y lo que se deriva de lo falso. La negación fundante de nuestro lugar de espectador es precisamente lo que permite suponer los *contrarios que se componen*. Sumariamente, digamos que *el principio de no-contradicción* ("es imposible que un mismo atributo pertenezca y no pertenezca al mismo tiempo y bajo igual vínculo a una misma cosa", Aristóteles, *Metafísica*) se encuentra *suspendido* durante el tiempo de la función de cine. Lo hermoso y lo feo son intercambiables o igualmente deseables, el bien y el mal, lo masculino y lo femenino, etcétera. El espectador encuentra en esta suspensión de los modelos sociales ordinarios la ocasión de ejercer una *libertad*, delgada y frágil, pero que no puede conocer en el orden de la vida social, en donde la organización de la sociedad y las formas de pensamiento que la determinan imponen *elegir* entre

A y B, X e Y, etcétera. En el cine, no se elige, uno "es elegido" por los significantes que el filme despliega.

Cronocinematografía

La cámara es un reloj, hemos escrito anteriormente. Étienne-Jules Marey filmaba en la parte inferior derecha de la imagen cronofotográfica el cuadrante de un reloj para comparar su análisis visual del movimiento con el tiempo. Los nombres elegidos por Marey lo confiesan: el cronofotógrafo de placa fija (1882), el fusil fotográfico (1882), luego el fusil cronofotográfico (1890) y el cronofotógrafo de placa móvil (1890) hacen referencia a ese cálculo relojero del espacio y del tiempo. Aquel que fuera durante largo tiempo su asistente, Georges Demenÿ, ideó el cronofotógrafo Gaumont en 1896 (después del Cinematógrafo Lumière). El crono de bolsillo de Demenÿ (1900, vendido en un estuche de corderito forrado en terciopelo) funcionaba con una cuerda. Un movimiento de relojería, entonces, que automatiza la cámara y libera la mano del operador de la obligación de girar la manivela.

La evolución de las cámaras cuenta además "una historia relojera" y los fabricantes de cámaras fueron mecánicos de precisión cuya escuela era la relojería. La cámara mecánica hace lo mismo, desplazando la película, que lo que haría una aguja de un reloj: marca el tiempo por medio del espacio. En los años sesenta, fue el cuarzo (de los relojes de cuarzo) lo que reguló la velocidad de la cámara en un tiempo estable, a fin de acoplar los dos aparatos de tomas de imagen y de sonido sobre este reloj de referencia. "Utilizar la hora es un medio de firmar cada instante". Esta intuición y fórmula de Jean-Pierre Beauviala lo llevará (a partir de ese reloj electrónico que es el cuarzo) a inventar un dispositivo de marcación del tiempo sobre la película; primero no codificado, visible por quien hace el montaje, luego codificado, legible por la máquina. El *timecode* se asocia hoy sistemáticamente con las imágenes. El muestreo digital hoy es un principio de desglose [*découpage*] de los datos digitales en espacios y en duraciones.

Crudo (*Rushes*)

Paisaje después de la batalla. Ayer, el crudo, es decir, el producto de una jornada de rodaje, se revestía de una suerte de sacralidad. Las escenas habían sido registradas pero todavía no reveladas y por lo tanto seguían siendo invisibles. En este sentido, el crudo contenía, sin que uno lo supiera, todas las esperanzas o toda la desesperación. Había que esperar el momento del revelado, una noche, un día, para poder visionar el crudo en la sala de proyección del laboratorio. Era una ceremonia extraña. Se lo comentaba, se lo criticaba. Separado del resto de la película, visto por sí mismo, ese crudo podía permanecer mudo o decir cualquier cosa. Es cierto que era útil, se nos decía, para verificar la luz, el encuadre, los accidentes técnicos. ¿Pero qué hacía entonces la realización, viéndolos noche tras noche? La llegada del video, a la vez como soporte del crudo y del control que permitía en el momento del rodaje, hizo perder mucho de su encanto a la experiencia de descubrirlo noche tras noche en su propia soledad.

Pero el asunto no está ahí. Tanto en fílmico como en video, el crudo nos da a ver lo que no siempre hemos visto. Lo que no hemos visto durante el tiempo de la toma y que sin embargo fue registrado por la cámara. La visión del crudo es la ocasión extraordinaria de verificar experimentalmente que aquello que denominamos "filmado" es relativamente *otra cosa* respecto de lo que pensábamos o queríamos, creíamos haber filmado. Ocasión efímera: después de esta *primera vez*, no habrá una segunda. Las brechas entre lo pensado y lo filmado habrían sido integradas, aceptadas, ya no serán visibles, se admitirán como "normales". Ahora bien, en la práctica documental, sucede con frecuencia que lo que fue registrado por la cámara diverge respecto de lo que había sido previsto. Aparece *otro* filme bajo aquel que habíamos creído filmar. El crudo es el testigo. Verlo y escucharlo por lo que es sería lo menor de todo este asunto si nosotros, realizadores, no estuviéramos obnubilados por aquello que habíamos soñado. El crudo es una lección de ver y escuchar, y al realizador, por más todopoderoso que pueda pensarse, se le pide que se convierta en un espectador, en su propio espectador. Para esto puede servir aquello que, en las escuelas de cine, se denomina "análisis del crudo".

La cámara, lo hemos dicho, no es tanto una "máquina de ver" como una "máquina de registrar". Quien encuadra, por supuesto, dirige su objetivo hacia la cosa que quiere filmar. Pero está el "campo" fuera de campo, el "tiempo" fuera de tiempo. Está ese encuentro siempre problemático entre cuerpos y cuadros. Y lo que vemos de lo que ha sido filmado, ese crudo, contiene con frecuencia una decepción o un arrepentimiento, algún extra, un desencuadre que, si no somos ciegos y sordos, nos debería llevar a reorientar el filme en curso. Lo que ha sido filmado, cualquiera sea esto, nos pide que lo consideremos en toda su realidad. Rico o pobre, conforme o no.

Robert Flaherty, en una de las islas de Arán, veía los crudos y decidía volver a filmar sobre los acantilados o las playas para hacer una segunda versión, una tercera, etcétera. *L'Homme d'Aran* (1934) [*El hombre de Arán* u *Hombres de Arán*] es un filme hecho sobre la base de esos nuevos rodajes. Flaherty, con toda probabilidad, se empeñaba en encontrar en las dos dimensiones de la pantalla de su Moviola las tres dimensiones de las tempestades y las olas que veía en directo cuando rodaba. ¿Volver a ver? ¿Ver finalmente?

Cuadro

El Cinematógrafo Lumière no tiene visor. Pero la ventana de la cámara delimita un cuadro. Y el proyector lanza sobre la pantalla un rectángulo de luz que, para el espectador, representa el cuadro, aun cuando ese espectador no tuviera la menor conciencia de ello. Entonces habrá una relación estrecha, esencial, entre lo que ve en el visor o en su pantalla de control quien está filmando, y lo que ve el espectador en la sala de proyección –considerando los diversos cercenamientos que pueden afectar el resultado.

El operador Lumière comienza por elegir el lugar justo desde el cual filmar; y, para encuadrar, debe abrir la cámara oscura. Luego interpone entre el dispositivo de presión y la ventana un fragmento de película opaca (o de vidrio), superficie transparente sobre la cual alcanza a materializarse una imagen. Después ajusta el objetivo hasta obtener la nitidez, pero los hermanos Lumière ya consideraban que el tiempo podía resultar corto y que el operador tenía que actuar rápidamente, como lo precisa la *Notice du Cinématographe*: una marca permite alcanzar rápidamente la nitidez para objetivos ubicados a más de seis metros del objetivo. El operador ubica finalmente la película en la contraventanilla presora/placa de presión y cierra la cámara oscura para protegerla de la luz. A partir de ahí, ya no es posible ver el cuadro. El éxito de una *Vista Lumière* (un único plano sobre pie de aproximadamente 57 segundos) obedece entonces a la elección del eje más justo, así como de la perspectiva que permite un despliegue espacial y temporal del acontecimiento: se filman muchas acciones en la diagonal del cuadro. Louis Lumière vio de inmediato que las oblicuas y diagonales proponían duraciones más largas (y más largas de franquear) que las perpendiculares a los bordes del cuadro. Cuando se dispone de 57 o 58 segundos, este margen no es superfluo.

Al no ver el cuadro, los primeros operadores no podían sino suponerlo a partir del ensayo que habían hecho directamente en la ventana de la cámara. Y esto ya es escritura. Escribir con los ojos cerrados o encuadrar sin poder controlar el cuadro supone una cierta maestría. Pero una maestría *sin control*: no es indiferente disociar "maestría" y "control", que con frecuencia se confunden. Este operador Lumière, por ejemplo, observando la realidad alrededor de él, espera el momento justo para comenzar a filmar –y a partir de ahí, filma sin detenerse durante 56 o 57 segundos, sin poder controlar el encuadre, dicho de otro modo, imaginando lo que va a pasar en la pantalla, pero sin poder intervenir sobre el encuadre en el transcurso de la operación. Es cierto que la distancia focal de los primeros objetivos, relativamente "corta", era capaz de recibir en su campo un número de acontecimientos bastante grande que el operador ni siquiera había contemplado. Queda por decir que el encuadre era fijo hasta el final de la cinta: se puede definir al Cinematógrafo como un encuadre óptico abierto sobre lo visible, y a la cámara misma como una cámara de registro. El cine implementa una separación entre la percepción humana (la del operador) y lo que va a inscribirse a través de la ventana de la cámara. Quien filma, entonces, asume un riesgo, el de dejarse sorprender por una toma maquínica. Durante una fracción de tiempo, la máquina *funciona completamente sola*, encuadra y registra ella misma, y el operador no hace sino hacer rodar la máquina. "El sujeto se ausenta: está excluido por la mecánica misma de la operación. Es precisamente sobre la resistencia a esa ausencia, y a esa exclusión, que está hecha la historia de la fotografía y del cine" (Huygue, 2012). De hecho, no hay que disociar el ojo de la mano: están vinculados a través de la visualización. El operador debe hacer rodar el filme con la mano, lo que condena a la cámara a una cierta fijeza (véase *Cámara*).

Esta relativa autonomía de la máquina-cámara persiste hasta el día de hoy. El camarógrafo ve y no ve lo que registra la cámara. El registro digital que permite la visión simultánea en tiempo real de las tomas, y que permite entonces suponer un ojo operador capaz de ver todo lo que se inscribe en su pantalla de visualización, sigue siendo una utopía. Ver es también no ver. Ver todo es con toda seguridad no ver todo. El camarógrafo de hoy es tanto más prisionero del fantasma del "todo" (de la total visibilidad, del poder total) cuanto que dispone de herramientas de control de las cuales el camarógrafo Lumière no tenía siquiera idea.

En resumidas cuentas, al tratarse de lo visible el control no controla todo. En la "vista" registrada persiste una dimensión no visible, algo no-visto. No se pasa por detrás de los aduaneros sin haberlos tenido

por ciegos (*Jaguar*, Jean Rouch, 1954) [ídem]. De larga historia, lo visible y lo no visible intercambian sus propiedades. No vemos lo que está ahí, vemos lo que no está ahí. Es que, con frecuencia (¿quién lo sabe?), las máquinas de ver son máquinas de volverse ciego. En lo que atañe al cinéfilo formado en la experiencia de ver, es el primero en saber que no se ve, que no se ve nada de lo que habría que ver. El episodio central de *Young Mister Lincoln* (1939) [*El joven Lincoln* o *El joven Mr. Lincoln*], filme de John Ford, se funda en el hecho de que la lucha que luego conduce al juicio muestra una escena que no es verdaderamente visible, que el espectador ha visto sin ver. Podríamos adelantar que el camarógrafo, en parte ciego porque no hay medio de hacerlo de otro modo, fabrica él mismo un encuadre en parte imaginario e improvisado. El camarógrafo adivina lo visible más que lo que lo ve. Pero lo visible mismo se deja adivinar más que ver. De este modo, encuadrar equivale a no ver verdaderamente lo que se supone que uno debe ver. Demasiado, demasiado poco.

Nos hace falta aceptar que la máquina-cámara no está enteramente sometida a nuestro poder; o más bien que opera solicitando dimensiones psíquicas de las que no tenemos verdadero conocimiento, o que no dominamos. Esa superación de la conciencia por parte de la percepción podría decirse de todo gesto que apunte a algo: el tirador con arco, el cazador, el fotógrafo, el observador o cualquiera que acecha saben que tienen que vérselas con un "ver más allá de ver", con un "ver sin ver", con un "no ver" que no impide el gesto de captura. En todo *vistazo* hay una descarga refleja que hace de la mirada un *acto paraconsciente*. La cámara entonces es más que una prótesis óptica. Cada vez más vinculada o articulada al cuerpo de quien filma (sobre el hombro, empuñada, Steadicam, etcétera) participa de la anterioridad del gesto-reflejo sobre la conciencia que tenemos de ella. Lo que Fernand Deligny denomina "*camérer*" ("camarear") (1977). Y esto no sucede solamente frente a un acontecimiento que está teniendo lugar cuando uno acciona el motor de la cámara; uno lo hace también *para que* el acontecimiento se produzca. El camarógrafo es un rabdomante. Una vez que se pone en marcha, la máquina opera en dos planos: el del querer y el del saber del operador, por supuesto, al cual la máquina obedece dentro de los límites mecánicos y ópticos que son los suyos; pero opera también a partir de sus propias performances o cualidades, que vienen a suplir algunas de las carencias de quien la sostiene. La cámara supera al cameraman. Como el filme supera al espectador.

Se dirá que se trata de confiar en la máquina. Esta confianza supone creer que *lo que todavía no está allí, va a llegar*. La cámara lleva consigo una promesa. Y es en este sentido que el cine es un operador de futuro. Filmar es esperar que acontezca algo que uno puede haber preparado, pero que puede llegar también sin que uno lo haya hecho. La *cinecreencia* es entonces una posición metafísica: *hay una continuación del mundo, no está todo terminado, la creación no está finalizada, la esperanza de vivir del ser humano es performativa.* La cámara no registra únicamente *lo que fue* (como decía Roland Barthes a propósito de la fotografía): registra lo que fue *como algo que todavía no ha terminado completamente de advenir.* La Creación permanece incompleta, la obra siempre está abierta. Es la razón por la cual el presente agustiniano define (con quince siglos de antelación) el tiempo del cine: "Hay tres tiempos, el presente del pasado, el presente del presente y el presente del futuro. Porque este triple modo de presencia existe en el alma; no lo veo en otro lado. El presente del pasado es la memoria; el presente del presente es la atención actual; el presente del futuro es su espera" (San Agustín, *Confesiones*). Sabemos cómo la insistencia de ese presente en los tres modos del tiempo lo convierte en incandescente. La relación cinematográfica con las tomas, luego la relación del espectador con el filme, se enuncian en tiempo presente (en los términos de Agustín).

Esto supone pensar la cámara como una máquina de prometer, de llevar y de realizar la esperanza de que *todavía suceda algo.* Esta suerte de confianza (no hablemos de optimismo) en el devenir próximo es violentamente contradicha por el discurso dominante de los medios –entre ellos, el cine-catástrofe hollywoodiano– que equivale, en suma, a predicar el fin del mundo bajo la excusa de conjurarlo. *Mientras haya cine...* habrá algo *de lo humano* para verlo y escucharlo. Podríamos percibir una extraña correspondencia en el hecho de que los grandes filmes catástrofe hollywoodenses movilicen capitales siempre más gigantescos para contarnos el fin de la tierra y de la especie humana que la habita, fin a la vez violento y espectacular, mientras que los modestos filmes llamados "documentales", rodados lejos de los estudios y de los efectos especiales, movilizan medios débiles para asegurarnos que los hombres aquí y allá todavía luchan por sus derechos y su supervivencia. Fábula moderna.

Entonces, hay creencia.

Por otra parte, encuadrar es sustraer. Y sustraer, a su vez, es una operación narrativa. Lo que se ubica en el cuadro, lo que no se pone. Volvamos a repetir la fórmula inspirada por Bazin: *el cuadro es una máscara.* Poner en cuadro se piensa (en francés, y en algunas otras lenguas latinas) como encuadrar, hacer entrar en un cuadro, adaptar al cuadro: inscribir el cielo, el mar, el paisaje, el cuerpo, la casa, la cosa, en un rectángulo más o menos alargado, pero que recorta una porción del campo visible y obliga a aquello que es filmado a entrar o salir de esos límites. El cuadro es, por lo tanto, un *límite* impuesto a la efervescencia de lo viviente, a la indisciplina del cuerpo. Evidentemente, el cuerpo, antes de ser filmado, no está encuadrado. Filmarlo es hacerlo entrar en un cuadro, y por lo tanto sujetarlo, disciplinarlo, regularlo. Con frecuencia, antes de ser filmado el objeto desborda: el mar y el cielo se confabulan con el infinito, el cuerpo con el movimiento que lo proyecta en todo sentido. Recordemos ese grabado de Durero que elige Ítalo Calvino para la tapa de *Palomar* (1983), y que retoma y comenta Carlo Guinzburg (*Reproduction/reproduction, 2003-2007*): por un lado, el artista; por el otro, una mujer extasiada, que ha caído hacia atrás, en una posición y con el vestido abandonados; entre ambos, una pantalla, un cuadro dividido en pequeños cuadros que se suponen que ayudan a la reproducción del cuerpo expuesto. Moraleja: el cuerpo desborda el cuadro.

Que la composición en el espacio, es decir, en el cuadro (ejemplo: los encuadres tan trabajados de Eisenstein) cuenta mucho en la potencia artística del filme, eso es seguro; pero no más, creemos, que lo que cuenta la composición en la duración, que implica, ella, el fuera de campo, la recurrencia, el montaje (ejemplo: una vez más, Eisenstein). El encuadre es en el cine una forma que se desplaza, primero cambiando de forma, luego reencontrándose de una punta a la otra de un filme (véase *Puesta en abismo*).

El cine está históricamente definido por una tensión entre sus dos polos originales: espectáculo/escritura. Uno no va sin el otro (se trata de lo visible, por un lado, de lo no visible, por el otro), pero el hecho es que el cine encuadra todos los espectáculos que filma, encuadra lo espectacular y entonces lo aprehende en una escritura, lo transforma, lo reforma. Ciertamente, el espectáculo encuadrado tiende a confundirse con el espectáculo no encuadrado, el espectáculo a pleno. Ese es el sueño de la industria del cine. Porque si no está encuadrado, el espectáculo está en todas partes y reina como amo sobre el mundo. Con el cine, esta dominación está limitada por la necesidad del encuadre: todo filme está encuadrado, todo objeto audiovisual pasa por la forma de un encuadre. La escritura a través de un encuadre siempre está activa en el cine, se la detecte o no. En síntesis, sigue siendo la escritura la que, por medio del encuadre, dirige esos filmes millonarios en dólares. No es el dinero resplandeciente como un espejismo el que hace automáticamente de esos filmes malos filmes. Sin duda consigo una promesa. Y es en este sentido que el cine es un operador de futuro. Filmar es esperar que acontezca algo que uno puede haber preparado, pero que puede llegar también sin que uno lo haya hecho. La *cinecreencia* es entonces una posición metafísica: *hay una continuación del mundo, no está todo terminado, la creación no está finalizada, la esperanza de vivir del ser humano es performativa.* La cámara no registra únicamente *lo que fue* (como decía Roland Barthes a propósito de la fotografía): registra lo que fue *como algo que todavía no ha terminado completamente de advenir.* La Creación permanece incompleta, la obra siempre está abierta. Es la razón por la cual el presente agustiniano define (con quince siglos de antelación) el tiempo del cine: "Hay tres tiempos, el presente del pasado, el presente del presente y el presente del futuro. Porque este triple modo de presencia existe en el alma; no lo veo en otro lado. El presente del pasado es la memoria; el presente del presente es la atención actual; el presente del futuro es su espera" (San Agustín, *Confesiones*). Sabemos cómo la insistencia de ese presente en los tres modos del tiempo lo convierte en incandescente. La relación cinematográfica con las tomas, luego la relación del espectador con el filme, se enuncian en tiempo presente (en los términos de Agustín).

Esto supone pensar la cámara como una máquina de prometer, de llevar y de realizar la esperanza de que *todavía suceda algo.* Esta suerte de confianza (no hablemos de optimismo) en el devenir próximo es violentamente contradicha por el discurso dominante de los medios –entre ellos, el cine-catástrofe hollywoodiano– que equivale, en suma, a predicar el fin del mundo bajo la excusa de conjurarlo. *Mientras haya cine...* habrá algo *de lo humano* para verlo y escucharlo. Podríamos percibir una extraña correspondencia en el hecho de que los grandes filmes catástrofe hollywoodenses movilicen capitales siempre más gigantescos para contarnos el fin de la tierra y de la especie humana que la habita, fin a la vez violento y espectacular, mientras que los modestos filmes llamados "documentales", rodados lejos de los estudios y de los efectos especiales, movilizan medios débiles para asegurarnos que los hombres aquí y allá todavía luchan por sus derechos y su supervivencia. Fábula moderna.

Entonces, hay creencia.

Por otra parte, encuadrar es sustraer. Y sustraer, a su vez, es una operación narrativa. Lo que se ubica en el cuadro, lo que no se pone. Volvamos a repetir la fórmula inspirada por Bazin: *el cuadro es una máscara.* Poner en cuadro se piensa (en francés, y en algunas otras lenguas latinas) como encuadrar, hacer entrar en un cuadro, adaptar al cuadro: inscribir el cielo, el mar, el paisaje, el cuerpo, la casa, la cosa, en un rectángulo más o menos alargado, pero que recorta una porción del campo visible y obliga a aquello que es filmado a entrar o salir de esos límites. El cuadro es, por lo tanto, un *límite* impuesto a la efervescencia de lo viviente, a la indisciplina del cuerpo. Evidentemente, el cuerpo, antes de ser filmado, no está encuadrado. Filmarlo es hacerlo entrar en un cuadro, y por lo tanto sujetarlo, disciplinarlo, regularlo. Con frecuencia, antes de ser filmado el objeto desborda: el mar y el cielo se confabulan con el infinito, el cuerpo con el movimiento que lo proyecta en todo sentido. Recordemos ese grabado de Durero que elige Ítalo Calvino para la tapa de *Palomar* (1983), y que retoma y comenta Carlo Guinzburg (*Reproduction/reproduction, 2003-2007*): por un lado, el artista; por el otro, una mujer extasiada, que ha caído hacia atrás, en una posición y con el vestido abandonados; entre ambos, una pantalla, un cuadro dividido en pequeños cuadros que se suponen que ayudan a la reproducción del cuerpo expuesto. Moraleja: el cuerpo desborda el cuadro.

Que la composición en el espacio, es decir, en el cuadro (ejemplo: los encuadres tan trabajados de Eisenstein) cuenta mucho en la potencia artística del filme, eso es seguro; pero no más, creemos, que lo que cuenta la composición en la duración, que implica, ella, el fuera de campo, la recurrencia, el montaje (ejemplo: una vez más, Eisenstein). El encuadre es en el cine una forma que se desplaza, primero cambiando de forma, luego reencontrándose de una punta a la otra de un filme (véase *Puesta en abismo*).

El cine está históricamente definido por una tensión entre sus dos polos originales: espectáculo/escritura. Uno no va sin el otro (se trata de lo visible, por un lado, de lo no visible, por el otro), pero el hecho es que el cine encuadra todos los espectáculos que filma, encuadra lo espectacular y entonces lo aprehende en una escritura, lo transforma, lo reforma. Ciertamente, el espectáculo encuadrado tiende a confundirse con el espectáculo no encuadrado, el espectáculo a pleno. Ese es el sueño de la industria del cine. Porque si no está encuadrado, el espectáculo está en todas partes y reina como amo sobre el mundo. Con el cine, esta dominación está limitada por la necesidad del encuadre: todo filme está encuadrado, todo objeto audiovisual pasa por la forma de un encuadre. La escritura a través de un encuadre siempre está activa en el cine, se la detecte o no. En síntesis, sigue siendo la escritura la que, por medio del encuadre, dirige esos filmes millonarios en dólares. No es el dinero resplandeciente como un espejismo el que hace automáticamente de esos filmes malos filmes. Sin duda que está ahí para algo. Pero la escritura, en el sentido del encuadre, ciertamente está ahí, siempre ahí, y son los avatares de ese encuadre indestructible los que van constituir el filme, los que van a hacerlo mejor o peor. Inmensa ingenuidad (como siempre) de los financistas, que no ven el trabajo en su realidad: no la cantidad de técnicos, no la fuerza de trabajo, sino más sencillamente el deseo de hacer, que no se compra, como el *Fausto* de Goethe (1808) lo mostró sombríamente.

Por otra parte, además, la aparición de mini cámaras de gran angular pegadas a la frente del que filma –o a su casco, o al manubrio de la moto, etcétera, y que capturan imágenes seguramente bien *encuadradas*, pero *por la fuerza de las cosas*, puesto que ningún ojo, ninguna mirada ha determinado ese encuadre, encuadre que ya no tiene necesidad, entonces, de "hacer", que se hace solo–, todo eso nos conduce poco a poco hacia la aceptación de una *imagen automática*, como aquellas de las cámaras de seguridad. No cabe duda de que, algún día, un montajista, un cineasta inspirado recuperarán esas imágenes "ya listas" para extraer de ellas una obra que nos puede concernir. Por el momento, parece que se tratara de *sensaciones por las sensaciones mismas y en ellas mismas*, célibes y estériles, imágenes que contemplo, sin duda, pero que no contemplan a nadie. Con los medios a mano, en el año 2000, Arnaud de Pallières se subió al tren fantasma de Disneylandia y *se filmó* bajando velozmente por las bruscas caídas en picada y sacudiéndose a los tumbos en un *railway*. No estaba detrás de la cámara, estaba adelante. El encuadre automático toma entonces una fuerza diferente: el cuerpo del que filma se convierte en filmado, y sabemos, como espectadores, que no hay otra mirada que encuadre a esa cámara sino la nuestra, espectadores, en el momento de llegada. Diez años antes, Robert Kramer, en *Berlin 10/90* [*Berlín 10/90*], había puesto su mini cámara (Hi-8) sobre un pie, la había apuntado hacia una silla de hierro negro sobre la cual, una vez ubicada la cámara, se había instalado como cineasta, frente a la cámara, es decir, frente a nosotros, puesto que ahí, todavía, no había sino vacío detrás de la cámara –el vacío, nuestras miradas por venir. La mirada del espectador se confunde con el encuadre querido por otro (el camarógrafo, el realizador) pero se convierte, por eso mismo, en la mirada que encuadra, que controla, que sostiene el cuerpo en el encuadre y el encuadre en el límite de lo no visible.

Obtener nuevas imágenes tal como nunca las hemos visto, se hace, paradójicamente, con cámaras "de baja gama" que se pueden comprar en los centros comerciales. En *Leviathan* (2012) [*Leviatán*], por ejemplo, Véréna Paravel y Lucien Castaing-Taylor utilizaron decenas de cámaras "deportivas", pequeñas y baratas, y con el riesgo de perder algunas en el océano. Las sujetan en una barca trainera; las cámaras llegan a todas partes, y, por supuesto, ahí donde ningún hombre podría pararse, flotar, por ejemplo, en los compartimentos, en medio de los peces. El filme, entonces, *no está encuadrado por el ojo de alguien que filma* –sino por las cámaras mismas, que encuadran solas (no hay nada filmado que no esté encuadrado, con camarógrafo o sin él). Las fronteras, los límites ya no son perceptibles: la barca, el horizonte, el adentro y el afuera, el arriba y el abajo, todo se mezcla en la intención de hacer sentir al espectador la pesca como una operación de gran violencia. Multiplicados, pegados unos a los otros, los ejes están desmontados, como el océano. Observamos que la multiplicación de las cámaras "deportivas", al multiplicar los ángulos de las tomas, anula todo fuera de campo, que queda expulsado del juego, si nos atrevemos a escribirlo así, por la proliferación de los campos.

Découpage

Sobre la situación, la escena, el encuentro se hace un *découpage*, en el momento del rodaje, en diversos planos de distintos valores y duraciones. Los *raccords* se prevén, se programan, se incluyen en el *découpage*. Evidentemente, el montaje de los planos determinados en el *découpage* podrá ajustar su duración, eventualmente su orden, su sucesión. Pero no podrá cambiar nada de la lógica que presidió su *découpage*, lógica que se encuentra en los tipos de *raccords* que se pueden realizar en el montaje. Así es como un director riguroso, en la época clásica del cine, podía haber determinado tan completamente el montaje de su filme en el momento mismo del rodaje, que su ausencia en el montaje podía ser considerada un asunto insignificante. Sabemos que incluso en Hollywood, primero a fin de ganar tiempo en el rodaje, pero también para conservar hasta el final el control de los montajes, los productores empujaron a los realizadores a generalizar el método llamado de *master shots*: la escena se rueda una primera vez en un plano relativamente amplio, luego en planos más cerrados, y de este modo el *découpage* cede su parte al montaje, en donde se podrá elegir entre las diferentes versiones posibles de la escena. En semejantes casos, pasar de un plano a otro equivale esencialmente a "hacer ver", mejor o de otro modo, es decir, a *ilustrar* la escena, a poner en valor la performance de los actores. El montaje, si se puede decirlo así, está desafectado. Los *raccords* no operan ya sino en la búsqueda de cierta normalidad. El cine ahorrativo que queremos promover prefiere evidentemente el *découpage*: un plano determinado para tal o cual momento de una escena. Y no toda la escena filmada varias veces según distintos ejes y varias focales. Conviene ver o volver a ver los filmes de Fritz Lang para constatar hasta qué punto un plano y aquello que lo rodea están en una suerte de necesidad que hace imposible un montaje diferente: *Moonfleet* (1955) [*Los contrabandistas de Moonfleet*], luego *Der Tiger von Eschnapur* [*El tigre de Esnapur*] y *Das Indische Grabmal* [*La tumba india*] (ambas de 1958).

Aproximadamente todo el cine llamado "documental", y una parte considerable del cine llamado "de ficción", se hace sin *découpage*, incluso se hace *contra* la idea de *découpage*. Se trata, y lo entendemos bien, de preservar, en el momento del rodaje, todas las libertades, todas las salidas del camino predeterminado, abriéndose a la voz del instante. Entonces es posible implementar un *découpage empírico*, ya que cada plano rodado puede convocar otro eje, otro valor, otro movimiento. Desde ese momento, el montaje es capaz de reestablecer *a posteriori*, y con bastante frecuencia, la hipótesis de un *découpage*, lo que quiere decir que cada situación filmada sin planificación previa es portadora de uno o de varios *découpages*. Para el espectador, el *a posteriori* tanto como el antes llegan siempre en tiempo presente. Lo que está desfasado, desincronizado en el momento de la fabricación, llega inevitablemente "sincrónico" en la pantalla. Esta separación entre *el tiempo del hacer ver* y el tiempo *del ver* siempre tuvo un rol en la historia del cine. La *différance* (en el sentido de Jacques Derrida) articula el presente del hacer con el presente del ver, cualquiera sea su inscripción histórica. Cómo no ver los filmes de ayer en tiempo presente, puesto que no hemos podido verlos en el presente de ayer. Subsiste una duda en cuanto a la validez de una impresión de improvisación. Lo que no ha sido previsto para ser visto como calculado, puede serlo. Y también lo contrario. La reversibilidad intrínseca de la operación cinematográfica deja las impresiones y los efectos abiertos y transferibles.

Denegación

La noción de *denegación* fue retomada menos de Freud que de Octave Mannoni, noción que él mismo había importado de Freud. Sea como sea, esta *denegación* es útil para comprender lo que pasa del lado del lugar del espectador. El principio de la denegación es que el sujeto, extrañamente, rechaza renunciar a uno de los dos términos

de una contradicción. Para Mannoni y Freud, el niño rechaza aceptar la ausencia de un pene en el sexo de su madre; el niño propone una respuesta: *sé bien que no lo tiene, pero aun así lo tiene*. Es una denegación: *lo sé bien, pero aun así*. El sujeto, ubicado frente a una elección (una cosa o la otra) imposible de asumir, elige no elegir y mantiene los dos términos de la contradicción en un frente a frente insostenible. Negación a renunciar al sueño o a la fantasía pero sin llegar al punto de negar aquello que lo niega. Sé bien que estoy en una sala de cine, que pagué mi lugar, que hay una cabina de proyección y alguien que proyecta en la cabina, sé bien que tengo vecinos-vecinas, una butaca, una nariz, una boca, manos, pero aun así voy a balancearme en la creencia de que estoy viendo el mundo sobre la pantalla, dentro de la pantalla, y la vida en tanto tal. Sé bien que voy a aceptar renunciar al menos a tres de mis sentidos, el tacto, el olfato, el gusto, ninguno de los tres será activo ni solicitado en tanto tal en el transcurso de la función de cine. Sé bien que voy a permanecer sentado, pegado a mi butaca o a mi silla, con los brazos y piernas colgando, mudo, inmóvil, estático. Y sin embargo, soy todo movimiento y todo amor en la pantalla. Lo que en la sala no puedo hacer: correr, saltar, montar a caballo, hacer bailar a mi amazona, trepar hasta la punta del mástil, manejar un Bugatti, caerme por unas escaleras, perder un tren, para todo eso que no puedo hacer en mi lugar en la sala, hay alguien, un actor, que lo va a hacer en mi lugar en la pantalla. Sé bien que no soy Gary Cooper (por así decirlo), pero me alojo en él cuando consuma lo que no hago. El espectador de cine *sabe bien* que no está en la pantalla, *pero sin embargo* lo siente y lo cree. Dicho de otro modo: al entrar en una sala de cine, sé bien que todo es artificio. Pero sin embargo, allí voy a creer como se cree en la verdadera vida que anima verdaderos cuerpos y produce verdaderas palabras. Esa es la paradoja fundante del cine. Todo es falso/todo parece verdadero.

Este deseo de *salvar* las dos caras opuestas de una misma realidad lleva al espectador de cine, sin tener necesidad de saberlo, a suspender el *principio de no-contradicción* afirmado por Aristóteles (véase *Creencia*).

Desencuadre

Conocemos la polisemia de los términos "cuadro" y "encuadrar". El éxito en el lenguaje político del verbo "reencuadrar" es un ejemplo nuevo. En cinematografía, se trata evidentemente de construir o de desarmar un cuadro. Desencuadre se dice de un sujeto u objeto descentrado, ubicado en los bordes del cuadro, eventualmente cortado en parte por uno u otro de esos bordes. La elección de centrar al sujeto en el cuadro o de desencuadrarlo hacia la derecha o hacia la izquierda conlleva efectos en la continuidad del montaje. Se entiende que encuadrar un rostro o un cuerpo en la parte derecha o izquierda del cuadro abre un espacio "vacío" que puede recibir otro rostro, otro cuerpo que llega para "llenarlo", y que puede también inducir un contracampo simétrico inverso, vacío sobre el cuerpo, cuerpo sobre el vacío.

Hablamos de reencuadre cuando, al desencuadre de los cuerpos filmados que se mueven en el transcurso de una escena, hay una respuesta correctiva dada por un movimiento de la cámara (una panorámica, con frecuencia un ligero *zoom*). Entonces, hay dos escuelas. La primera consiste en liberar los tornillos de ajuste del cabezal de la cámara y dejar al cameraman compensar por medio de movimientos débiles a derecha o a izquierda los apartamientos que el cuerpo filmado, o el rostro, introduce en el equilibrio del cuadro. El movimiento del cuerpo de la cabeza, en suma, constituye el cuadro, lo determina, lo ajusta. Resulta de ello una suerte de suavidad compensatoria que hace la serie de breves reencuadres imperceptibles, o poco observable. Un efecto de fluidez caracteriza a estos reencuadres constantes y poco marcados. A la inversa, en la otra escuela, puede decidirse a ajustar el tornillo de la rótula de la cámara para bloquear todo movimiento. El cuerpo, la cabeza filmados ahora se mueven en el interior de un cuadro inmutablemente fijo. El efecto es acentuar los movimientos del cuerpo filmado, hacerlos más violentos, y la oposición entre la fijeza del cuadro y la movilidad del cuerpo adquiere ahora todo su sentido. En esta versión que hace sentir al espectador la rigidez del cuadro, que lo obliga a tomar conciencia de él, el cuerpo o la cabeza se desencuadran constantemente, pero estos desencuadres no se corrigen (evocaremos varios momentos del cine de Chantal Akerman, especialmente *News from Home*, 1977). Ninguna compensación. El efecto es el de una jaula en la cual queda encerrado el cuerpo filmado. Otro ejemplo en *Rêves de France à Marseille* (2007): la secuencia en la que Zoubida Menegui cuenta su recorrido en los márgenes de la política: una parte de la escena está filmada en un plano cerrado sobre el rostro de Zoubida, que se mueve, se desencuadra y reencuadra dentro de un cuadro fijamente rígido: aquí hay una suerte de apoyo a la potencia de la palabra filmada.

En 1962, durante el rodaje de *Moindre geste* (Fernand Deligny y Jean-Pierre Daniel), la presencia de la cámara se concibió como la

presencia de alguien que cuida; *la presencia de alguien cercano*. La cámara de Josée Manenti intenta acercarse a los dos jóvenes declarados "autistas", que están siendo seguidos por Fernand Deligny. Pero al mismo tiempo se trata de hacer sentir algo de *sus líneas de ambulación*, es decir, para nosotros, de su libertad, de una relación con el mundo de no conformidad con él. Yves, de verba tan rica, tan transgresora, tan curiosa, no se adapta en lo más mínimo al encuadre: su enorme cuerpo, como si estuviera ebrio, parece querer escaparse de él en todo momento, y la camarógrafa se ve obligada así, con frecuencia, a filmarlo en un plano muy abierto, de tan poco previsibles que son sus trayectos. Yves no se deja "encuadrar". Se escapa al cuadro para seguir una aventura que también se nos escapa.

Incluso en movimiento, el cuadro es una fijación de lo visible, una afirmación: "Es así", "Muss es sein" (Robert Kramer en *Berlin 10/90*) [*Berlín 10/90*]. Encuadrar equivale a decir con fuerza: esto es lo que conviene mirar, ¡esto es lo que es una mirada! ¡Ésta es la buena imagen, el buen momento, el buen punto de vista! Hubo cineastas que quisieron descentrar su mirada para no hacer padecer esta arrogancia al mundo. ¿Cuál es "la" buena imagen? ¿Cómo no elegir? Conocemos la respuesta de Johan Van der Keuken: practicar a la vez cuadro y desencuadre. En un mercado indio, filma el coliflor, luego, en el mismo plano, desencuadra las chauchas, luego las batatas. En el mercado hay muchas verduras. ¿Cuál filmar? ¿Por qué elegir una más que otra? Hay esto, y luego esto, y además aquello. Y un mendigo. Todo está filmado en un mismo gesto hecho a la vez de cuadros y desencuadres: un cineasta que filma cuando busca. Esta búsqueda está guiada por una *inquietud*, el deseo de descentrar su mirada y, a la vez, de inscribir una impresión inmediata. Encuadrar/desencuadrar da forma a una *memoria del rodaje*. Nos vemos llevados por el asombro del camarógrafo frente a lo que descubre en el rodaje, y vemos entonces algo así como su placer por filmar. El encuadre es júbilo.

¿Cómo no recomenzar, siempre, la reproducción mecánica del mundo visible por medio de pequeñas lentes modeladas según la perspectiva del Quattrocento? ¿Cómo salir de esa "rutina"? Roberto Rossellini, a partir de mediados de los años sesenta, filmaba con un *zoom* motorizado dirigido por una palanca fijada a un pie y sujetada a la cámara: el Pancinor. Por una parte, la cámara, montada sobre un *travelling*, se desplazaba durante la toma; y por otra parte Rossellini jugaba con su zoom *sin ver el encuadre entonces en movimiento*. Le tocaba al camarógrafo compensar, por medio de ligeros reencuadres, una sucesión de encuadres que él no había hecho, que no eran los suyos:

las variaciones de tamaño y de las distancias ópticas producidas por el *zoom* "a ciegas". Frente a la escena que él *ve* sin la mediación del visor, y por lo tanto del *zoom*, Rossellini, de quien sus colaboradores decían que tenía un *occhio millimetrico*, encuadra sin ver el resultado de sus *zooms* de acercamiento o de alejamiento, y menos todavía lo que podía dar la combinación de *zooms* cerca-lejos y *travellings* laterales. ¿Y para qué, podríamos decir? Pero justamente para perturbar el reglaje de una escena, e incluso de una distancia focal por medio de una sucesión de movimientos ópticos cuya combinación no podía ser sino aleatoria. Se trataba, por cierto, de *desengañar* los automatismos inducidos tanto en el camarógrafo como en el espectador. El encuadre obtenido seguía siendo frágil, en suspenso, en devenir: *no terminado*. El *encuadre* pierde su imperio, se pasea, es paseado. Reaparece aquí algo de la mirada de un paseante, de un transeúnte, de un mirón, algo que databa del *período ferial* del cine. En 1977, Rossellini rueda su último filme en el Centro Pompidou: huyendo de toda captación perspectivista en un *lugar de arte*, la cámara barre en un mismo movimiento, en una mirada en movimiento, el interior y el exterior del museo, la arquitectura y la ciudad, los espectadores y las obras. Es una suposición de encuadre: la cámara actúa como lo haría una percepción natural, sin jerarquizar lo que se ve tanto como lo que se escucha, las palabras de los visitantes frente a las obras, la madre que reta a su hijo, los obreros que están haciendo las instalaciones de Tingueley, el guarda que habla con su *walkie-talkie*. Todo lo que hace a un museo algo vivo. En suma, el fuera de campo ligado a todo encuadre se convierte aquí en imprevisible. La mirada no encuadradora de Rossellini se conjuga con la suposición del encuadre del cual esa mirada, por experiencia, es portadora.

Destinación

Se dice de todo gesto que apunta a un destinatario, sea conocido o no. En consecuencia un filme está dirigido, por parte de quienes lo han hecho y luego mostrado, a los espectadores. La destinación remite a una relación de sujeto a sujeto, cualesquiera sean las mediaciones técnicas y maquínicas: el autor, el realizador, el cineasta dirigen su obra a espectadores que en general no sabe quiénes son, pero a los que nada les impide imaginar.

El punto es que no hay "espectadores" como grupo o masa –como público–, sino espectadores considerados uno por uno. De sujeto a

sujeto, de uno a otro. El filme es una destinación individuante. Y en el transcurso de la función de cine, lo que hay de subjetivo en cada espectador se ve alcanzado por la proyección del filme, alcanzado, perturbado y a veces llevado a una crisis o a la necesidad de trabajarlo.

Ficción o no, el camino que sigue un relato fílmico no puede sino construirse poco a poco con sus espectadores. La misma linealidad del derrotero del filme desde un comienzo hasta un final supone que, para el espectador, se trata de un descubrimiento progresivo del mundo que ese filme abre. Para que pueda cargarse poco a poco de significación, conviene al filme en un comienzo descargarse. La destinación, por lo tanto, es indefinida, apropiable.

Diégesis

La utilidad principal de este término, que se refiere a las técnicas narrativas, es el de aislar los acontecimientos que se desarrollan en el interior del relato fílmico (de la ficción) de aquellos que son exteriores o ajenos a ese relato. Hete aquí la definición propuesta por quien propagó el término, Étienne Souriau: "Todo lo que se supone que pasa según la ficción que presenta el filme, todo lo que esta ficción implicaría si se la supusiera verdadera" (1953). O, según Gérard Genette: "El universo espacio temporal designado por el relato" (1972). En el registro del cine llamado "documental", parece que la noción de diégesis fuera menos situable, o menos separable, y que se hubieran confundido los dos límites del ejercicio: lo "real" y lo "ficticio". Llevar una cámara, un magnetófono, un equipo a un espacio "real", una clase escolar, por ejemplo, como en *Être et avoir* (Nicolas Philibert, 2002) [*Ser y tener*] hace de ese lugar *a priori* no diegético un lugar diegético antes incluso que se desencadene una "historia" o un "relato". La práctica de un rodaje "documental" de largo desarrollo, a lo largo de varios meses, incluso un año, modifica evidentemente la temporalidad de los seres y los acontecimientos, influye en su conducta, los arrastra a un relato de ellos mismos informado por el hecho del rodaje que pueden o no pueden tomar en cuenta. El cine "documental" es *performativo*: hace advenir lo que filma o quiere filmar. La insistencia del cine en una situación "real" (las elecciones municipales de 2001 en Marsella, por ejemplo, en *Rêves de France à Marseille*) lleva a los actores de la situación a tomar conciencia de su doble cualidad de actores políticos y de actores cinematográficos, aunque el curso de su acción en la escena política esté orientada por lo que son o quieren ser, o lo que no quieren ser, en la escena cinematográfica. Digamos que todo rodaje, "documental" o "de ficción", tiene esa potencia de hacer emerger lo que quiere filmar, haciendo poco operativa la oposición ficción/documental. Es en este sentido también que "todos los filmes son filmes de ficción", puesto que filmar equivale siempre a cambiar la realidad no filmada en realidad filmada. Diegética sería así no solamente "la historia que cuenta el filme", sino también *la historia de esa historia*: una realidad cambiada por el cine.

Digital

Las herramientas digitales llegan para sacudir *la idea que nos hacemos de la realidad, y no solamente de la representación de lo visible sino de la realidad de las relaciones sociales, de las realidades vividas en la sociedad*: van más rápido, precisan menos personas para manejarlas, aligeran las relaciones interindividuales, las hacen rentables de otra manera (las redes llamadas "sociales"), emplazan o más bien desplazan los cuerpos y los espíritus hacia zonas de turbulencia donde las referencias se ven dislocadas; el cálculo generalizado desemboca paradójicamente en el triunfo de lo inmediato *contra* lo que antaño se denominaba "calcular", y que hacía que se pudieran *realizar varias jugadas de antemano*... Las informaciones se hunden a ellas mismas. Los espectáculos se replican al infinito. Los cuerpos se vuelven desmontables o ajustables, copiables y multiplicables, una cirugía óptica cambia el rostro de todo... Y finalmente, una noción hace su entrada en nuestro léxico, la de "daño colateral". En síntesis, lo digital compromete a la humanidad en la realización acelerada de un sueño muy antiguo, el de transformar esa cosa salvaje e incontrolada que denominamos "hombre" o "mujer" no en un robot, como se creyó demasiado ingenuamente (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927) [*Metrópolis*] sino en la malla de una red que envuelve el mundo, la red de la *realidad aumentada*. Aumentada... y costosa.

Por ejemplo, comenzó una competencia por la potencia de los sensores: los de los aparatos fotográficos y las cámaras más recientes, Canon, Hasselblad, Red One, etcétera, alcanzan los 20 millones de píxeles (20 megapíxeles). Esta carrera hacia los megas es engañosa. La extraordinaria resolución de las cámaras digitales produce imágenes hiperrealistas. ¿Demasiado realistas? Quizá para el espectador haya un umbral más allá del cual se pierde el efecto de lo real para volverlo

su contrario. ¿Suprarrealismo en lugar de realismo? El número de píxeles alimenta la puja competitiva pero no es inocuo en el éxito de un plano. En numerosas oportunidades se preferirá una cámara menos performativa para imágenes menos estándares, menos pulidas.

¿Qué sentido tendría empujar el "realismo" de la imagen cinematográfica *más allá* de las capacidades discriminatorias de nuestro aparato de visión? El discurso mercantil retomado por los medios de comunicación se vanagloria de multiplicar por mucho la potencia de las facultades humanas, percepciones, sensaciones, emociones. Pero parece, a la vista de las primeras décadas de lo digital, que *el hombre que está apareciendo*, para ver aumentadas sus sensaciones, se verá con toda seguridad empobrecido en lenguaje y en historias, se verá desprovisto en sus mentiras, debilitado en todo lo que hace que la palabra, y a través de ella el lenguaje, nos definan y a la vez nos superen.

La nueva potencia de lo digital tiene menos que ver con la naturaleza o fineza de la imagen que con el *tiempo*. Hay una inmediatez de los resultados, tanto en el rodaje como en el montaje, que pura y simplemente anula el trabajo del tiempo, la separación temporal entre el acto y su lectura. Esta aceleración está ciertamente en fase con el proceso contemporáneo de aceleración, con la "inmediatización" de todos los aspectos de la vida social, desde la velocidad de los trenes hasta la comercialización de los vinos. Menos tiempo para hacer las mismas cosas: eso modifica la naturaleza, la destinación y la forma misma de estas cosas. La lógica del pasaje cada vez más rápido de los signos, las palabras, los colores, los sonidos, adquiere el sentido de un pequeño salto del mundo, de un sistema de eclipses rápidos, aparición-desaparición-sustitución, que evoca, y quizá generalice, el funcionamiento de los fotogramas en la toma y en la proyección. El mundo se pone a girar a 24 imágenes por segundo... por lo menos. Quizás haya un lazo entre esta angustia de ir rápido, cada vez más rápido, y la forma de los filmes que se realizan en la actualidad: en la gran mayoría de los casos, los planos que componen estos filmes duran cada vez menos tiempo (4-5 segundos), convirtiéndose al mismo tiempo en cada vez más numerosos (1400 planos para 1 hora 30 en el protocolo de elaboración de los telefilmes de TF 1). Algo como un movimiento general incesantemente agitado, como un desfile ante la fijación de los cuerpos en la muerte. Agitación = vida; larga duración = muerte. Lo que denominamos *cine* debe luchar contra esta lógica de *abreviación* del mundo. Vidas abreviadas, mundo abreviado, infancia abreviada, adolescencia elidida... Filmamos para hacer existir duraciones, hacerlas sentir, abrirlas a las proyecciones mentales de los espectadores. Porque es del lado de los planos montados en un filme que se plantea la cuestión de la duración: solo una cierta duración, una cierta longitud hacen que el trabajo mental del espectador pueda formarse, desplegarse.

Digitalización de las salas

Es una situación paradójica: el gran Capital que invierte en el entretenimiento ha apostado por lo digital para aumentar sus beneficios, mientras que el principio de la "excepción cultural" y el sistema de financiamiento del cine francés (tasa percibida por la venta de cada entrada) habían sido implementadas para sostener la producción nacional frente al poder de los estudios estadounidenses. La "mundialización", del lado del cine, corresponde a una *americanización* casi general de las industrias cinematográficas sostenida en parte por las políticas públicas. Economía e ideología unidas a la conquista a la vez de los mercados y de los públicos.

La finalidad de los ingenieros era que la mutación (de lo fotoquímico a lo digital) pasara desapercibida para el espectador: el modelo seguía siendo el cine 35 milímetros. Pero el formato 2 K, que equipa a la mayoría de los cines en Francia, no es lo bastante potente para restituir la fineza del cine fotoquímico. La herramienta digital se impuso antes que nada por su rentabilidad. La digitalización permitió despedir personal: el proyeccionista, los especialistas en imagen y sonido, esos primeros espectadores, vieron que su rol se reducía.

Dispositivo

El término "dispositivo" proviene del vocabulario del derecho y designa un conjunto de medios desplegados respecto de un objetivo definido. Después de Michel Foucault, teórico del dispositivo, después de Gilles Deleuze, que retomó su uso, el filósofo Giorgio Agamben ofrece esta definición: "Denomino dispositivo a todo lo que, de un modo u otro, tiene la capacidad de capturar, de orientar, de determinar, de interceptar, de modelar, de controlar y de asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivos" (2007).

En el cine, los dispositivos definen sistemas de exclusión que son principios de escritura: las duraciones, los ejes, la construcción de los

campos, el fuera de campo... Por ejemplo, mostrar o no mostrar a aquella o aquel que habla; pasar por el comentario de un personaje o del autor, elegir filmar todo en el estudio, prohibirse los movimientos del aparato, etcétera. En síntesis, algo así como una sistemática.

Pero un filme, tanto en el rodaje como en el montaje, pone en juego fuerzas que no necesariamente son "captadas" por el dispositivo elegido. Tanto mejor. El peligro es, evidentemente, hacer aparecer al dispositivo como soberano, "infalsificable". En tanto que organismo en cierto modo vivo, un filme es o debería ser un torbellino de esa fuerza sólo en parte regulada por el dispositivo. El principio de escritura más "eficaz" gira en el vacío si nada en el filme llega a ponerlo en peligro, a relanzarlo en el medio del juego, a *ignorarlo*.

Aquí y ahora, en este mundo hecho de pantallas, de imágenes, de máquinas de registro, de publicidades luminosas, de neones, etcétera, circulamos una buena parte de nuestro tiempo en una suerte de *decorado* que quizás en ese mismo instante esté siendo filmado por algún otro paseante. Nos da la impresión de que la situación de los años cincuenta-sesenta, en la que existía por un lado el mundo, y por el otro las representaciones, ha sido ampliamente superada. La cinematografía ya está iniciada, el motor ya está prendido, el encuadre ya está armado. La figura arcaica del cineasta que da órdenes al pequeño mundo del set aparece como ligeramente ridícula en un período en el que todo es espectáculo. En el que más bien se trataría de hacer desaparecer las pantallas. (todas las pantallas son pantallas de control).

Distancia hiperfocal

En fotografía (y en cine), el rango de nitidez autorizado por tal o cual diafragma, cuando se regula el anillo de enfoque al infinito (*la bague de mise au point sur l'infini*). Las grandes aberturas (2; 2,8; 4, etcétera) restringen esa profundidad de campo. Las aberturas más pequeñas (8, 16, 22, etcétera) crean un rango de profundidad de campo más extendido. La ventaja –en cine– es que si la cámara se desplaza dentro de ese rango, no será necesario volver a hacer foco. Es cierto que, para la mayor parte de los filmes rodados en interiores, y entonces iluminados por proyectores, generalmente, no se alcanza sino raramente la distancia hiperfocal. El operador o su asistente tienen que verificar y corregir el punto de enfoque con cada modificación de la distancia entre el objetivo y el sujeto filmado. Los rodajes livianos tendrían como ventaja atenerse a la distancia hiperfocal; pero la elección de las distancias focales implica también los lugares del sonido: una cierta pobreza de las dimensiones sonoras se debe a la alineación del micrófono sobre la distancia hiperfocal, lo cual priva al filme de la complejidad de los desencuadres entre imagen y sonido.

Sucede hoy con cada vez mayor frecuencia que se filma con aparatos fotográficos: la cuestión de la distancia hiperfocal se plantea entonces con profundidades de campo muy cortas. ¡Con luces bajas, por ejemplo, el ojo del personaje es nítido, pero no su nariz! El problema es más crucial con los aparatos de sensor grande (de un tamaño equivalente a un fotograma de 35 milímetros).

Distancias focales

"Obtener a una misma distancia de la pantalla imágenes de tamaño diferente": así es como describía los diferentes objetivos (de diferentes distancias focales) que se entregaban con el Cinematógrafo Lumière *Le Catalogue général des appareils cinématographiques et accessoires* (editado por la sociedad Lumière en 1904). "El objetivo puede quedar a elección del cliente como de foco corto, medio o foco largo". La distancia focal media o la distancia focal larga permiten aproximarse ópticamente al sujeto sin tener que hacerlo físicamente, la distancia focal corta, por el contrario, aleja ópticamente al sujeto de la máquina y los cuerpos que lo manipulan. La elección de la distancia focal justa depende ciertamente de la distancia, de la posición y de la duración de la exposición; de la puesta en escena, incluso, concebida precisamente como una *puesta a distancia*.

El *zoom* que forma parte del equipamiento de todas las cámaras de video es de distancia focal variable. Los objetivos de distancia focal fija son de mejor calidad: implican menos cantidad de lentes y dejan pasar más luz que los objetivos de distancia focal variable. Es la razón por la cual el cine los privilegió durante mucho tiempo. De una valija podía elegirse, por ejemplo, entre 12 milímetros, 25 milímetros, 50 milímetros, 70 milímetros. Todavía ayer (Roberto Rossellini), los cineastas tenían un conocimiento preciso de las distancias focales y podían hacerse una idea del cuadro sin contemplar a través del visor.

El uso inmoderado del *zoom*, que se convirtió en una suerte de segunda naturaleza de quien captura imágenes (la *zoomite*, una enfermedad de los años setenta hoy en vías de curación) hizo perder la idea y la práctica de las distancias focales precisas, que son como los diferentes registros de un órgano: concebidas y calculadas según una

escala que recorta el espacio visible en fragmentos separados, cada una implica un efecto óptico específico, de un campo, de una abertura de diafragma y de una profundidad de campo determinada: cuanto más corta es la distancia focal, más se abre el campo, mayor es la profundidad de campo; pasa lo contrario con las distancias focales largas, que "abren" menos y "cubren" menos. Sabemos que las distancias focales muy cortas producen una cierta deformación de los bordes del encuadre (que ya no son ortogonales) y las distancias focales largas provocan una contracción del espacio tal que un sujeto alejado parece más cercano mientras que no lo está, y que le será necesario, en consecuencia, recorrer más lentamente un camino más largo de lo que parece. La distancia focal corta acelera los movimientos que se hacen dentro el eje, y la distancia focal larga los ralentiza.

El uso de distancias focales fijas es a la vez un placer y un juego. El poder del cuadro se hace sentir allí con todo su rigor: entra o no entra, está bien o mal encuadrado. La distancia focal determina un cuadro que sigue siendo inmutable salvo que se haga mover la máquina. Con una distancia focal fija, un *travelling* adquiere otro sentido, una fuerza que no puede tener con un *zoom*: hay una porción de espacio *real* que hay que franquear en un sentido u otro. Los cuerpos que están filmando se ven llevados a moverse junto con la cámara. Y esto cambia todo para la imagen, pero también para aquellas y aquellos que son filmados, que ven que el carro se abalanza sobre ellos, o bien que se aleja, con todo el equipo alrededor. Esto no es una nadería. El *zoom* es una herramienta abstracta. Las distancias focales fijas imponen inscripciones concretas a las imágenes filmadas. Encuadrar sigue siendo una apuesta: hacer entrar un pedazo de mundo en un rectángulo sin cambiar el tamaño del rectángulo. Evidentemente esta constricción era antes que nada la de la fotografía, que no conoció el *zoom* sino de modo tardío. Significaba que había una suerte de equilibrio que había que encontrar entre la distancia focal que se elegía y la foto que se deseaba. Lo mismo se podría decir sobre la elección del formato de la tela en pintura: una batalla, por ejemplo, que parece justificar el recurso a los grandes formatos o a los panoramas (Édouard Detaille y Alphonse de Neuville). Con la diferencia de que las lentes fotográficas y cinematográficas inducen efectos ópticos de deformación que la pintura no conoce sino por decisión del pintor. Estas deformaciones pueden desempeñar un rol dramático y narrativo. La utilización de distancias focales cortas de Wang Bing en *Tie Xi Qu* [*Al oeste de los raíles*] (1999-2003) induce una deformación del cuadro que se denomina distorsión de barril, que hace redondo, en efecto, el rectángulo habitual y procura, en los *travellings* caminados, que son numerosos en el filme, la impresión de un *devenir oral* de la imagen, ya que el cuadro evoca una suerte de boca que se tragaría los colores y las salas de las fábricas.

Las distancias focales cortas fabrican imágenes en las que entra una mayor acumulación de figuras, de cuerpos, de materias, de objetos, etcétera. Ver *Citizen Kane* [*El ciudadano*] de Orson Welles (1941), o, más recientemente, *Tie Xi Qu* [*Al oeste de los raíles*]; se pueden ver también las fotografías luminosas de Jeff Wall (*Untagling*, 1994; *After "Invisible Man" by Ralph Ellison, the Prologue*, 1999-2000). El mundo representado por las distancias focales más cortas (28 milímetros, 24 milímetros, 21 milímetros, 18 milímetros, 12 milímetros...) es un mundo más abarrotado o más vacío que el mundo de la experiencia humana. Los desiertos son más grandes, los hangares están más llenos. Efecto certero de esas vistas de gran angular: el fuera de campo desaparece o incluso ya no puede encararse; es como si esas vistas dieran la impresión de restituir una totalidad, lo visible como totalidad: en el comienzo de *Tie Xi Qu* [*Al oeste de los raíles*] la muchedumbre en la plaza de la lotería. La distancia focal corta (llamada también de gran angular) engloba lo visible, lo muestra como englobante. Cesa la percepción de un posible que estaría fuera de campo puesto que parece que lo que vemos es todo el campo. Esta ampliación del campo que engloba toda virtualidad del fuera de campo amplía también la duración: el espectador precisa más tiempo para ver en detalle (de más cerca) lo que fue filmado en un plano de conjunto muy amplio (véase el modelo insuperable, *Playtime*, de Jacques Tati, 1967) [ídem]. Por medio de ello, ver se reinscribe en una *larga duración* que es exactamente lo contrario del vistazo (la referencia pictórica sería Pieter Brueghel el Viejo: *El combate entre don Carnaval y doña Cuaresma*, 1559, o *Juego de niños*, 1560). El mundo, suave, imperceptiblemente, llega a la imagen y al ojo del espectador. Es una revelación lenta. Otro ejemplo: el plano secuencia muy largo de gran angular (*Spiritual Voices*, Alexandre Sokurov, 1995), que muestra las ínfimas y casi invisibles modificaciones de un paisaje invernal a lo largo de la inmovilidad del tiempo...

Yasujiro Ozu (*Banshun*, 1949 [*Primavera tardía*]; *Tokyo monogatari*, 1953 [*Cuentos de Tokio*]) filmó con distancias focales cortas, pero en decorados que presentaban una profundidad perceptible al ojo y restableciendo de ese modo las perspectivas deformadas por la distancia focal corta. Es trabajar a la vez las ventajas de la distancia focal corta y de la distancia focal larga, reconciliadas por un cineasta

que no aceptaba los límites de la técnica e intentaba utilizar todas sus posibilidades.

Del lado de los campos cerrados debidos a las distancias focales largas, lo que desaparece es la profundidad de campo. El fuera de campo, en cambio, está en todas partes alrededor del plano "cerrado" (como se lo llama): efectivamente encierra el campo visible de un desborde que es siempre activo, aunque invisible. Contracción del espacio y dilatación del movimiento, como en el ralentí.

Los efectos de desenfoque que con frecuencia están ligados al uso de distancias focales largas –y que son numerosos en los filmes– tienen una función estética, sin duda, pero también algo ideológica: sirven para separar las figuras del fondo documental (incluso en la ficción) dentro del cual actúan y que con frecuencia ayuda a *situarlas*. En efecto, es la noción de *sitio* lo que se borra en esa cinematografía que apunta al autismo, que desea apartar el accidente o los imponderables, centrar la mirada sobre la representación misma de la actriz o el actor profesionales, y esto con frecuencia en detrimento de la *impresión de realidad* constitutiva de la cinematografía. Retomemos el ejemplo de *Déjeuner de bébé* [*Desayuno del bebé*]: recordemos que los espectadores se habían sentido impactados por un "detalle" que una distancia focal larga hubiera anulado definitivamente: detrás de la familia que estaba en primer plano, los arbustos del jardín se inclinaban por el viento: "Las hojas se movían". Hete aquí un efecto de realidad que el recurso a la distancia focal larga precisamente tiene por objeto borrar. Entendemos que los cuerpos filmados desvinculados de todo contexto visual pierden algo de su cercanía con la experiencia visual habitual del espectador. La elección de la distancia focal conduce entonces a una imagen más o menos "abstracta", más o menos estilizada, evanescente, "poética". La impresión de realidad que funda la creencia del espectador en las imágenes cinematográficas está vinculada así al juego de las distancias focales. Podríamos hablar de un efecto ideológico a través de un efecto estético. Y de aquí en adelante –¿signo de los tiempos?– un ajuste de las cámaras o de las cámaras fotográficas digitales llega a recrear una imagen desenfocada a partir de una imagen hipernítida. Este *efecto de desenfoque* se busca en tanto "constituye cine", que encuentra los límites de las distancias focales fijas medianas o largas, *a contrario* de la extrema nitidez de las imágenes digitales automáticas. Una composición de la imagen "en profundidad", con planos en primero o segundo término que salen de la zona de nitidez presenta posibilidades narrativas y dramatúrgicas que no ofrece una imagen completamente límpida.

En todo caso, la gran mayoría de las distancias focales utilizadas en el cine, con excepción de las distancias focales muy cortas denominadas "*fish eye*", que presentan un campo más o menos circular, están reguladas por las leyes de la óptica geométrica que se fijaron en el siglo XVII, que fueron poco corregidas después y que se articularon más o menos sobre el gran principio del *Quattrocento* florentino, la perspectiva llamada *artificial* o *científica*. Esta regulación general evidentemente es antropocentrada. La referencia es la de la mirada humana, la del ojo humano. El Renacimiento, que asiste al triunfo de esta perspectiva, no es evidentemente un momento anodino en la historia de Occidente, y podemos adelantar que esta nueva forma de representar el mundo, diferente de la de Bizancio, de Roma, del Egipto antiguo, de la India, de Arabia, llevaba consigo los valores o los presupuestos ideológicos de la burguesía occidental en ascenso que le era contemporánea. Por supuesto había una *historia de las maneras y de los medios de mostrar*, que, por no haber sido hecha sino parcialmente, nos enseña cómo Occidente fundó su conquista del Mundo, sea religiosa, militar, ideológica, por medio del predominio de su modelo de representación, por el poder de su sistema de visión. La mirada mundializada está alineada según aquella de Occidente. Las lentes que equipan hoy nuestras cámaras son herederas de esta historia poco conocida, que en todo caso desconocen los millones de cineastas *amateurs* y profesionales que hacen encuadres y *zooms* sin dudar, como Monsieurs Jourdain modernos, que agregan su ignorancia a este dominio de un modelo no-inocente de ver y de mostrar.

Doblaje

En muchos países se hace doblaje: los filmes extranjeros no son aceptados sino doblados en la lengua del lugar. Lo que se pierde irremediablemente es la inscripción verdadera, piedra de toque de todas las cinematografías, y es la razón por la cual el doblaje nos parece una violencia contra el cine. La voz de los cuerpos hablantes es preciosa. Nos habla no de una lengua (extranjera), sino de un ser cinematográfico con el cual trabamos una relación singular, que no es repetible en el estudio ni sustituible por el registro de una voz que no es aquella del cuerpo filmado. Y los efectos en general son desastrosos. La imposibilidad de hacer un doblaje, como la dificultad de traducir a un poeta, marcan la singularidad de la palabra o de la escritura encerradas en su *versión original*. Pensemos en el inmenso Totò, del cual nada o casi nada ha llegado a Francia (o a ningún lado fuera de Italia), de tanto que su lengua, destrucción de la lengua italiana petrarquista, deformación, fabricación de términos inexistentes, rabia contra los nombres propios que eran ellos mismos significantes (el diputado *Trombetta*, por ejemplo) no es imaginable sino en el idiolecto del susodicho Totò. Ninguna aproximación es afortunada. Louis de Funès, contraejemplo, no lesiona con frecuencia la estructura, la sintaxis, el orden de la lengua que farfulla, sino su articulación solamente, o su velocidad de producción.

El doblaje, por otra parte, como la postsincronización, exige una técnica particular. El o los actores, en un estudio, contemplan una pantalla en la que se proyectan fragmentos cortos de un filme que hay que doblar. Para facilitarles la tarea se les prepara un bucle de doblaje en la que la misma frase, marcada por signos cronométricos, vuelve a pasar hasta que las palabras traducidas parecen sincrónicas con las originales. Lo que se pierde, aquí también, es no sólo el conjunto de las condiciones materiales de la toma de sonido en exteriores (ruidos, vientos, distancias) sino todo *raccord* con la continuidad emocional y significante de filme entero (el contexto). Cualquiera pueda ser el talento de los actores que se entregan a este ejercicio, el resultado nunca es bueno, y especialmente la distancia respecto del micrófono, siempre cerca de pesar de los prodigios que hacen los mezcladores. La toma de sonido directo en exteriores inscribe los accidentes de la atmósfera y las distancias reales de los personajes, que no tienen el micrófono a diez centímetros de su boca. Graba no solamente los diálogos, sino el estado sonoro del mundo en un instante *t*. Este registro tiene entonces valor de documento. Es uno de los puntos de contacto entre el cine de ficción y el cine documental.

Documental

Al término de todos los argumentos, una cosa distingue los filmes "de ficción" de los filmes llamados "documentales". Se supone que el actor profesional que actúa en una ficción no se da cuenta de que hay una cámara para filmarlo. Por convención, por oficio, pero también para preservar una cierta "inmediatez" o "intimidad" de la relación del espectador con el filme, este actor hace *como si* (ficción) no hubiera ni cámara, ni equipo, ni luces, ni nada de la máquina que es el cine. Ciegamente y con una sordera voluntaria y bajo el mando del actor de oficio (y no del personaje) otras tantas imperfecciones abren al espectador la posibilidad de encontrar su lugar de *voyeur* y de escucha. Es el núcleo de la teoría de la transparencia de la puesta en escena tal como algunos de los cinéfilos más radicales la han reivindicado. ¿Acaso no vemos el trabajo? Es que es censurado muy atentamente. Imaginemos por un instante un contracampo fatal sobre Robinson Crusoe [*Las Aventuras de Robison Crusoe*] o *Simón del Desierto* (ambos filmes de Luis Buñuel, 1954 y 1965): uno y otro solitarios, Robinson, Simón, serían vistos en la inaceptable visión de todos aquellos que los rodean para hacer un filme. Fin de la ilusión. (¿Y quizá comienzo de otra historia, la del fuera de campo? Véase *La Ricotta*, de Pier Paolo Pasolini, 1963 [*La ricota*]).

En el cine "documental", en cambio, las personas que uno se ve llevado a filmar aceptaron entrar en un filme, su deseo de ser filmados está implicado en la situación, la cámara es una aliada y el equipo está de su lado. Todo esto hace que el actor improvisado del documental no tenga razón alguna para disimular sus ganas ni su disfrute de ser filmado. La cámara, para él, está ciertamente ahí. La mira como a una compañera. Entonces, es la relación *no negada* entre el cuerpo filmado y la máquina que filma la que constituye la dimensión documental. Dicho de otra manera, todos los filmes son filmes de cine, cualquiera sea su etiqueta, es decir que son rodados según las técnicas del cine, con preparación o sin ella, con repeticiones o sin ellas, en varias tomas o en una sola, etcétera. Los modos de hacer son más o menos los mismos. Los equipos son más reducidos y el trabajo menos especializado en la práctica del "documental". Todos los documentales de cierto rango desarrollan relatos, personajes, dimensiones ficticias, aberturas imaginarias. Y bien, con frecuencia no es la escena representada la que convoca a la acción, sin por el contrario es el hecho de filmar el que empuja a los personajes a representar su parte. En verdad, toda situación cinematográfica ya es cine que se está haciendo, incluso si la cámara no ha sido prendida, incluso si uno no dice nada. Las órdenes que se le dan al equipo inducen un contrasentido: como si hubiera un tiempo cinematográfico recortado por "luz, cámara, acción" y "¡corte!" dentro de un tiempo no cinematográfico.

Sin duda, el pacto implícito que plantea la ficción declarada como tal diverge del que plantea el documental declarado como tal. En el primer caso, se supone que el espectador cree en algo que se presenta primero como irreal o artificial, y a veces poco verosímil. El deseo de creer se enciende con la pantalla y no se extingue sino en caso de debilidad del filme proyectado. Mientras que, segundo caso, el documental se presenta ante el espectador como muy vinculado a una realidad referencial (no diegética) que se da como creíble por principio, *a priori*. Todo el trabajo del filme equivaldrá entonces a traer cine, dicho de otro modo, ficción, ambigüedad, lo desconocido, dentro de lo que se presenta siempre, inevitablemente, como *objeto periodístico* (¡simplifica tanto las cosas confundir documental y *magazine*, cine e información!) Dicho de otra manera, hacer dudar de la realidad de lo que está representado, mostrar su fragilidad o inestabilidad, fisurar el bloque del relato periodístico de una realidad mediante la grieta [*fente*] (la argucia [*feinte*]) de la ficción. La ficción convierte en "verdadero" lo ficticio, el documental interroga las realidades y nos hace dudar de ellas. El documental no cuenta nada que no sea al mismo tiempo crítica y reconstrucción del relato mismo. El cine de ficción no llega sino raramente a este grado de complejidad, que es propio del teatro (de Shakespeare a Heiner Müller, pasando por Brecht, Beckett y Thomas Bernhard): es una puesta en formas que la simplificación mercantil no desea; el documental se encuentra implicado allí por la fuerza de estar en un *entre* que él explora entre el hecho y el relato, la cosa filmada y la mirada que la pone en escena. Quizás, y es lo que pensamos, hemos entrado en un tiempo en el que reina la *puesta en abismo* como *puesta en pantalla*. O lo contrario.

Todo esto señala un pacto particular entre el realizador de un documental y su (o sus) "personajes". Un pacto no escrito y, aun si hay retribución, un pacto no mercantil. Se trata de una asignación mutua *de confianza*. El actor profesional de ficción en la producción industrial, pesada o liviana, firma habitualmente un contrato en debido tiempo y forma, que lo mantiene bajo su dominio durante todo el tiempo del rodaje (y a veces durante un largo tiempo más). Si ese contrato no se respeta, el actor profesional se expone a una sanción económica y jurídica. Raras son las actrices o actores que abandonaron un rodaje en curso. En el caso del cine llamado "documental", sucede de un modo completamente diferente. En cada instante, aquella o aquel a quien se filma tiene la libertad soberana de abandonar el rodaje, de finalizar su participación en el filme, dicho de otro modo, de amenazar, e incluso destruir, el filme en cuestión. Este poder de vida y de muerte del "personaje" sobre el filme que lo constituye en tanto "personaje" otorga al cine llamado "documental" una dimensión de fragilidad extrema. Todo puede tambalear de un instante al otro. De este modo, al equipo del filme le toca una parte importante del mantenimiento de una relación vital para el filme. La realizadora o el realizador se encuentran vinculados a su personaje y dependen de él, más que a la inversa. Adelantemos que quizás ésta sea una de las formas contemporáneas de una *historia de amor*: no aquella que contaría (eventualmente) el filme, sino *aquella que cuenta el filme*, que lo funda, que lo hace avanzar. La constante presión ejercida sobre los cineastas a través de la libertad de los "personajes" de detener el juego cambia, creemos, la forma misma de los filmes, el lugar del espectador, implicando allí una tensión que no puede ser experimentada por los espectadores ni siquiera de modo sordo. Filmar en los límites de lo real. Transformar constantemente segmentos de lo real (aquellas y aquellos a los que se filma, sus *habitus*, sus parientes, sus ambientes, etcétera) en segmentos de cine: todo esto sigue siendo una operación a la vez arriesgada y repleta de gracia. Hay en esa experiencia, tanto de un lado como del otro, algo del *cuerno del toro* del que se preocupaba Michel Leiris.

Para el espectador, en el interior de la representación, nada nunca es del todo seguro. Ésta es la razón por la cual, para volver a lanzar la creencia del espectador, es conveniente, en el arte documental, hacer aparecer de un modo u otro el artículo ficcional. Paradoja: lo que se presenta como absolutamente documental puede haber sido trucado; lo que se presenta como fabricación artificial puede convertirse en fuente de creencia y pasar por verdadero. En este sentido, la operación documental es más compleja: es preciso designar a la vez la falsedad de los medios y apoyarse en el baño de informaciones en el que nos hemos sumergido para, por un lado, poner en juego la dimensión corrosiva y crítica de la duda cinematográfica, y por el otro lado, validar lo que se muestra y que se trata de distinguir del espectáculo informativo.

Esto nos hace comprender que la operación cinematográfica sigue siendo refractaria a la representación de la muerte documental. Lo que es aceptado en la ficción ya no lo es en el documental. Deducimos de ello que el principio de pasaje de la muerte a la vida es ciertamente aquello que anima al cine. O bien la muerte es falsa, y el cine triunfa, o bien es verdadera, y el cine sufre por mostrarla. El proceso que va del análisis (sucesión de imágenes fijas, perfectamente inertes) a la síntesis (puesta en movimiento de esas imágenes fijas para crear la ilusión de que se han convertido en móviles, es decir, en "vivientes"), ese proceso se encuentra con esta forma particular del *deseo de ver* que es el deseo de *ver todavía más y sin fin*, el deseo de que no se detenga, el deseo de que vuelva a comenzar: la función de cine niega la pulsión de muerte. "Siempre vivo" es a la vez la consigna del cine y la de los muertos de ficción que lo pueblan.

Esta distribución fue fuertemente transgredida en los diez últimos

años. La difusión masiva de cámaras pequeñas *amateur*, luego de teléfonos móviles, puso a los cineastas *amateurs* o a los simples transeúntes en la medida de filmar las guerras desde las calles y balcones, las catástrofes, los tsunamis y sismos. Hemos visto desfilar muertos "verdaderos" en nuestras pantallas. Y hemos creído en ello, porque si podemos aceptar la idea de que la diseminación de las cámaras "pequeñas" convierte los acontecimientos en más filmables que lo que eran, y al estar quienes filman en el lugar del hecho, entonces no imaginamos que esas imágenes hayan podido ser trucadas. Hay validación de la muerte filmada, entonces, por el carácter accidental de la toma. Las imágenes "*amateurs*" confieren una nueva legitimidad al documento audiovisual.

No sólo la historia de las técnicas, sino también la historia de lo que estas técnicas sugieren en tanto *maneras de hacer*, afecta, y lo veremos, las modalidades de creencia del espectador. Sidney Bernstein y su asesor Alfred Hitchcock suponían que el espectador alemán de 1945 era capaz y/o se vería tentado de sospechar como trucadas las imágenes de las decenas de miles de cadáveres apilados en el campo de Bergen Belsen liberado por los ingleses. Fue necesario que Hitchcock sugiriera formas para contrarrestar esta sospecha (panorámicas que unieran las miradas de los soldados o de los testigos con las pilas de cadáveres; imágenes de una Alemania apacible y romántica en los mismos entornos del campo). Cuarenta años antes, Georges Méliès podía filmar en su estudio de Montreuil a un actor que representaba al capitán Dreyfus en la Isla del Diablo, en una "actualidad reconstituida" que se suponía que el espectador podía creer. Y dos años antes de *Memory of the Camps*, 1945 [*Memoria de los campos*], en 1943, el filme de Roy Boulting, *Desert Victory* [*Victoria en el Desierto*] podía mezclar escenas rodadas en los primeros minutos de la batalla de El-Alamein (Tripolitania) con otras rodadas en el estudio: la batalla se desencadenaba a medianoche, no había luz para filmar, entonces era necesario reconstituir los asaltos británicos en el estudio, en Pinewood, para que se viera algo, y sobre todo para que uno pudiera sentirse conmovido ante los primeros planos de los soldados en marcha...

¿Ficción? ¿Documental? ¡Cine! Entendemos que lo falso puede servir a lo verdadero, cuando lo verdadero ya no puede hacer nada. Los filmes producto del montaje que vuelven a plantear la "guerra del desierto" eligieron mostrar, para ilustrar la batalla de El Alamein, los planos rodados en estudio. Lo falso tiene a lo verdadero dentro de su mano.

En los más lejanos comienzos del cine, entonces, Georges Méliès, al mismo tiempo que las fantasmagorías que hicieron su gloria, había imaginado la potencia *documental* del cinematógrafo naciente sin salir de su estudio de Montreuil: los acontecimientos eran reconstituidos por medio de actores y decorados (así se rodaron los diferentes cuadros que forman el largometraje *L'Affaire Dreyfus*, 1899) [*El caso Dreyfus*]. Más aún, porque le habían negado autorización para rodar en directo la coronación de Eduardo VII en Westminster, no duda en reconstituirla en el estudio (1902). Esto nos dice mucho sobre la confusión que afecta la percepción del filme como documento.

Dolly: ¿cómo filmar la palabra?

Un sueño de cineasta. Sobre ruedas o sobre rieles, más o menos grande y pesada, la Dolly rueda y a la vez se alza con un movimiento ligero, elegante, o bien vuelve a bajar de la misma manera: el *travelling* se combina con la grúa. Al final de *Contes de la lune vague après la pluie* (Kenji Mizoguchi, 1953) [*Cuentos de la luna pálida de agosto*], un movimiento muy suave de la grúa hace que la cámara se eleve sobre la tumba de la mujer de Genjuro, en efecto muerta, y a la que un instante antes se la habría podido creer viva, ilusión de la que nos priva el filme, y que vuelve, como invisible –ausencia figurada por el movimiento mismo de la grúa–.

Con la Dolly, o todas sus variantes, Elemack, Panther, etcétera, nos acercamos a la perfección en el movimiento del dispositivo. Todas las combinaciones son posibles. Sesgado, oblicuo, inclinado, etcétera. La mayor parte de los rodajes del cine pobre que nos gustaría practicar son demasiado pobres precisamente como para regalarse semejantes maravillas técnicas. Podemos imaginar, en cambio, simples plataformas con rueditas o ruedas neumáticas, eventualmente fabricarlas nosotros mismos, o comprarlas en los negocios de artículos deportivos, como los *skateboards* de Gus Van Sant. Las elevaciones y descensos de una grúa son más difíciles de fabricarse artesanalmente.

¿Por qué rodar en movimiento en los filmes documentales? Para variar los ejes de las tomas sin cortar la toma misma, para rodar en planos secuencia (de mayor o menor duración) sin interrumpir el rodaje para cambiar de eje. Filmar la palabra plantea un problema específico: el sujeto hablante se encuentra y se pierde a la vez en su misma palabra –a condición de que esta palabra se despliegue en cierta duración, con total libertad, sin reloj ni consignas. El sujeto hablante habita su palabra tanto como ella lo habita a él. Los registros de los cuerpos y las palabras en la duración, sin cortes, recrean una situación de *asociación libre*, que el espectador recibe como una improvisación sin red, el ejercicio de una libertad, en efecto, que le parece ser también la suya. Creemos que no hay nada peor que esas entrevistas reguladas, esas palabras contadas, esos marcos impuestos. El cine documental trabaja para hacer aparecer la subjetividad de aquellas y aquellos a los que filma. Y esa subjetividad exige la libertad. La palabra no controlada es el medium de esa subjetivación.

Queda por *montar* esa palabra filmada extensamente: ahí es cuando entran a jugar los cambios de ejes en los *travellings*. Se trata de cortar en la palabra, sí, pero para llevarla a las dimensiones de un filme (dimensiones que desbordan casi siempre en el material crudo), pero de cortar sin que esos cortes aparezcan como intervenciones arbitrarias de un realizador que habría elegido por nosotros. El espectador tiene razón en creer que esta palabra filmada es libre, si no se lo obliga a constatar que está cortada, montada, vuelta a cortar. La figura del realizador presente en su filme por los cortes que hace sufrir a la palabra de los personajes, figura dominante, no nos interesa tanto como nos puede interesar la palabra filmada de los personajes vistos *como libres dentro del filme,* aun cuando hablan de una libertad reducida para ellos en el trabajo o en la vida. El realizador no nos desagrada, no es objeto de deseo del espectador, tampoco es el portavoz de su deseo. El espectador compone su cuadro a partir de los cuerpos y las palabras filmadas, de las duraciones, de las carencias, de los fuera de campo, de lo que él hace –que tampoco él mismo sabe qué es–. Pero los espectadores que somos quieren *vivir el filme* como un fragmento de libertad en un mundo que carece de ella. Ahora bien, una palabra cortada, cuando esos cortes afectan el hecho de hacerse ver, no nos habla de nada libre. El *travelling* lateral de un lado hacia el otro del sujeto que habla nos hace balancear de un eje al otro, y abre entonces la posibilidad de cortar la palabra grabada sin que esos cortes se perciban como intervenciones autoritarias del autor. ¿Por qué enmascarar el inevitable control de quienes hacen el filme sobre la palabra de quienes son filmados? Para el espectador, por supuesto, para que él pueda *creer*, incluso si es un engaño, que el sujeto que habla disfrutó de su libertad durante todo el tiempo del rodaje. La libertad aparente del personaje, por ilusoria que parezca ser, se encuentra con el deseo, e incluso la necesidad de libertad del espectador. No vamos al cine para que un amo que tiene todo el derecho de cortar la palabra al otro que está filmado nos marque el significado. Le acordamos con ganas esta prerrogativa, pero no nos comprometemos con ella. Tenemos necesidad de soñar a los personajes de los filmes documentales como personajes de ficción, capaces de imponer a su autor, novelista o cineasta, su propia ley. La antigua regla del *raccord* tenía esta intención: hacernos creer que la escena filmada podía desarrollarse fuera de la intervención autoritaria del cineasta. Tenía su lógica, su dinámica propia, su vida, en suma, que ponía a distancia a los autores. El retiro del autor tiene como sentido y finalidad el avance del espectador en el filme. Es lo que denominamos "creer". Sin ello los filmes no serían sino libros de imágenes, álbumes de fotografías para hojear perezosamente –y, sobre todo, sin riesgos–.

Dominio, no dominio

El control o el deseo de control están hoy en todos lados. En muchas instancias, sean políticas y/o comerciales, se trata de calcular todo lo viviente. Quizá no lo hemos pensado lo suficiente, pero el cálculo de tal o cual parcela del mundo, de tal o cual actividad de los hombres, de las plantas o de los animales, etcétera, no se reduce hoy en día sino que impulsa a una *toma del poder* sobre el campo al que se apunta. Quién ejerce ese poder, para qué se lo ejerce: son muchas preguntas de respuestas innumerables y por otra parte raramente coherentes. Pero todos, cada uno a su vez, un poco más, un poco menos, se presta a estos ejercicios de poder, se desliza en la piel de un controlador. Hay una pulsión de control ella misma poco controlable. Sin salir del terreno que nos corresponde, el de una práctica de cine, desde un lugar de espectador y/o de actor y/o de realizador, no hay ninguna duda de que las lógicas del control encuentran cómo aplicarse.

El cine se hace colectivamente, este colectivo es relativamente extensible, comenzando por dos (Johan van der Keuken y Noshka van der Lely; Raymond Depardon y Claudine Nougaret...), llegando hasta cientos de ellos. Salvo excepciones (*Vent d'Est*, Groupe Dziga Vertov/Jean-Luc Godard, 1970 [*El viento del este*]), el trabajo colectivo está regulado desde arriba por un realizador "todopoderoso" (que se cree tal). El control en todos los niveles es entonces la regla de hierro de un equipo de rodaje. Y el dominio es el único medio de este control. Esto es lo que se aprende en las escuelas de cine. Ahora bien, los cineastas verdaderamente innovadores, incluido Godard pero también Jacques Rozier o André S. Labarthe, Roberto Rossellini, Jean Rouch y tantos otros, son maestros[*] que saben no serlo y que no tienen ninguna necesidad de serlo, por otra parte. La maestría no se concibe sino como maestría de maestrías, es decir, como errancia y locura, vértigo y abandono. Hay un principio de desborde que no se controla del todo, una deriva que no se domina del todo y que hace la potencia de ciertos filmes: pensamos en *Close-up* de Abbas Kiarostami (1990) [*Close up* o *Primer plano*], o *Le vent nous emportera*, también de él (1999) [*El viento nos llevará*], en el *Film/socialisme* de J. -L. Godard (2010) pero también en *La Règle du jeu* de Jean Renoir (1939) [*La regla del juego*], en *Chelovek s kinoapparátom* de Dziga Vertov (1929) [*El hombre de la cámara*], en *Berlin 10/90* de Robert Kramer (1990) [*Berlín 10/90*], en *Anatahan* de Joseph von Sternberg (1953) [*La saga de Anatahan*], en *Seven Women* (John Ford, 1966) [*Siete mujeres*], en *Scènes de chasse au sanglier* de Claudio Pazienza (2007) [*Escenas de la caza de un jabalí*]. Filmes que no tienen nada que ver entre sí salvo en lo esencial: una libertad de tono y de forma tal que sólo puede fundarla un eclipse, sólo un derrumbe de lo que designamos como superyó. El cineasta arroja su equipaje por la ventana. Se ha ido a otra parte.

La cuestión del *azar* ronda al cine. Arte de la concepción, luego de la preparación minuciosa, arte del compartir las informaciones con el equipo, arte del cálculo previsional, en dinero, en tiempo, en colaboradores, ¿cómo podría el cine abrirse al azar? ¿Y es necesario que lo haga? Es precisamente el *yugo* de los planos de trabajo demasiado bien hilvanados, los horarios impuestos, las restricciones económicas que conviene poner a favor del filme y al mismo tiempo desarmar por medio de cualquier astucia. La respuesta está en los procedimientos implementados que pueden, a la manera de los trabajos de Oulipo (*Ouvroir de littérature potentielle*) elegir o prohibir una forma dada (por ejemplo los *travellings* o las panorámicas, etcétera), establecer una obligación (ejemplo: los espacios cerrados sobre sí mismos), determinar reglas (a la manera de los adeptos al *Dogma*). Pero es sobre todo en el funcionamiento mismo de la máquina cámara que hay chance de que se produzca algún registro que supere la voluntad de los autores.

---

[*] El término es *maître*, maestro, en alusión la maestría o el dominio de un arte; se trata de un juego de palabras con *maîtrise*, *non-maîtrise* (dominio, no dominio, en alusión al control o no control de determinadas circunstancias, técnicas, etcétera), que da su título a esta entrada del glosario [n. de t.].

Efecto *beta* (efecto *phi*)

El efecto *phi* –rebautizado por los fisiólogos "efecto beta"– equivale a percibir un movimiento en la sucesión una tras otra de dos imágenes casi idénticas. El efecto *beta* se manifiesta cuando dos imágenes ligeramente desfasadas se presentan rápidamente una después de la otra. Vemos allí un movimiento, "resultado del trabajo de integración de los campos receptores de las células retinianas y de las diferentes áreas corticales visuales implicadas en la detección y la orientación del movimiento" (véase el blog "Le cerveau à tous les niveaux", Bruno Dubuc). Las imágenes son fijas (fotogramas en fotoquímicos, imágenes en video) y se suceden más o menos rápidamente, procurando la percepción de un movimiento aparente en ausencia de movimiento real. Se trata entonces de una de las múltiples "ilusiones ópticas" que se explican a través del funcionamiento neuronal del nervio óptico y del cerebro. La "vida" de esas imágenes, entonces, es una ilusión más. Es difícil no considerar esas series de ilusiones, cuyo resultado es el cine, como la expresión de un *deseo* que se mueve y que está vivo.

Efecto Schüfftan

Existen varias modalidades de este truco tan simple hecho en el momento de la toma: frente a la cámara, una placa de vidrio semitransparente, semirreflectante. La parte transparente permite filmar normalmente a los actores que se ubican lo suficientemente lejos de la cámara en un espacio que va a ser filmado, a su vez, a través del vidrio en el cual se refleja un paisaje pintado. Los actores filmados "de verdad" van a moverse en un decorado pintado que ellos no pueden ver. Para el espectador, al llegar a la pantalla de la sala, una y otra parte no forman sino una. Vemos personajes que se acercan, por ejemplo, a las murallas y puertas de Jerusalén que han desaparecido hace mucho tiempo, pero que están pintadas en una maqueta, la que se refleja en la parte especular de vidrio (*Il Messia*, Roberto Rossellini, 1976) [*El Mesías*]. Frente a la hiperfacilidad de los trucos digitales, algunos cineastas pioneros rehabilitaron los trucos *hechos en el momento de la toma*, para salvar, quizás, incluido en un truco, algo de la inscripción verdadera que caracteriza la relación esencial entre máquinas y cuerpos, ambos reales.

Eje

La línea imaginaria que une la cámara con los cuerpos o los objetos filmados. Este eje puede ser frontal u oblicuo, según una gran variedad de ángulos que pueden estar encadenados por un *travelling* lateral u oblicuo. El cambio de eje, combinado o no con un cambio de valor (plano largo, cerrado, etcétera) determina la posibilidad de los *raccords*. El abanico de los ejes puede parecer ofrecer al espectador todo tipo de puntos de vista y asegurarle, por medio de ello, una forma de ubicuidad. De hecho, a través del montaje, los ejes se articulan unos con otros, y su encadenamiento por medio de los *raccords* teje una suerte de redecilla sensible alrededor de los cuerpos que actúan. Esta redecilla concierne y coacciona también al lugar del espectador. Un ejemplo extremo de encierro de un cuerpo filmado (el de Anna Magnani) por medio de un corte que multiplica los ejes: "La voz humana", primer episodio de *L'amore* (Roberto Rossellini, 1948) [*El amor*]. No solamente el cuerpo amante de Anna Magnani está prisionero de una sucesión de encuadres que literalmente lo fijan a su lugar, sino que los cambios de eje nos sugieren que no existe un "afuera" de esta prisión amorosa.

El eje elegido en el rodaje y conservado en el montaje asigna al espectador un "lugar" determinado por la puesta en escena; pero este lugar es móvil, fluctuante. En la mayor parte de los casos, el espectador pierde la cuenta y la memoria de los ejes sucesivos según los cuales le han presentado la escena. Esta confusión habitual de los ejes participa de la fluctuación del lugar del espectador, de su fragilidad, también de su disponibilidad. Esta "imprecisión" en los ejes tiene como efecto reforzar la potencia de un eje principal cuando llega a imponerse sobre el aparente "desorden" de los ejes representados previamente. La gran puesta en escena clásica norteamericana se vanaglorió durante largo tiempo de determinar ejes mayores, los más adaptados a tal o cual situación. Ejemplo: la observación que se atribuye a Raoul Walsh de que no hay sino una manera de filmar a alguien que entra en una habitación. Al menos Pedro Costa y Jean-Marie Straub intentaron otra en su filme *Où gît votre sourire enfoui?* (2001). Sigue permaneciendo el sueño –la fantasía– de estar siempre en el lugar justo. Dicho de otro modo: ¿dónde apoyar el pie de la cámara? No ignoramos que esta elección no es sino en parte racional y en parte únicamente voluntaria: diversas coacciones obligan a elecciones extrañas (*L'Atalante*, Jean Vigo, 1934).

Desde fines de los años sesenta, son numerosas las producciones (hollywoodenses y no hollywoodenses) que ya no se plantean la cuestión de los ejes en el rodaje, rodando sistemáticamente con todos los ejes y tamaños del encuadre posibles, más lo que se denomina un *master shot*, un plano de conjunto de la situación que luego, en el montaje, se adornará con otros tantos planos más cerrados que lo necesario. Este método "pluri eje" deja al montajista, o sea, con frecuencia, al productor, la elección del *final cut*, del montaje final que decidirá a la vez la forma y el sentido del filme. El mismo hecho de *una* puesta en escena que sea una elección de eje determinante ya no tiene curso.

Del mismo modo, los rodajes más frecuentes en los plató de televisión se hacen con "multicámaras". Multiplicación de los ejes, entonces, y por lo tanto abolición de todo eje. No solamente hay cámaras en todos los rincones que apuntan a todos los cuerpos intervinientes, sino que una u otra de esas cámaras se mueve y cambia de eje, lo que termina de convertir el montaje ya no en una *costura*, según las palabras de Bergson, sino en un ensamblaje en el que cada "plano" es relativamente indiferente a los demás. La unidad escénica y temporal de una situación televisada se ve así triturada, descuartizada, devuelta a una discontinuidad que no estaba en la puesta en escena todavía no filmada y que está en contradicción radical con la preocupación por la continuidad, la coherencia, la consecución "normal" que todos y todas anuncian. La *story* que nos cuenta cada minuto de programa reivindica ampliamente una continuidad, una regularidad; este minuto sin embargo es filmado del modo más discontinuo, o el menos continuo, por cámaras opuestas que en verdad no pueden hacer un *raccord*. La multiplicación de las cámaras produce una dislocación de los conjuntos, el espectador es remitido a un estallido de las concordancias. Entonces lo que se impone incluso en la manera de filmar un encuentro, un debate, es la figura matricial del mundo nuevo: lo discontinuo vuelve como forma pregnante; en la economía, en la sociedad, en el espectáculo, se trata de deshacer toda figura de la entente, de lo entendido, de lo inteligible. El esfuerzo de los "presentadores", de los periodistas, de los actores mismos es convertido en vanidad por la manera de hacer estallar toda unidad en piezas desvinculadas.

Desde que las cámaras son móviles, desde que se llevan en la mano o se fijan sobre rieles, se despliega todo un juego de contrapeso de ejes (el plano secuencia final de *Professione: reporter*, de Michelangelo Antonioni, 1975) [*El pasajero*], que enuncia exactamente la reversibilidad de las cosas y los seres, la no fijeza de los lugares, la movilidad misma como motivo ideológico y social (ya en sus filmes precedentes,

L'Avventura [*La aventura*], por ejemplo, esa no fijeza de los lugares se manifestaba por medio de planos que representaban la "subjetividad" de un personaje; el plano, por un movimiento (*travelling* o panorámica) se convierte en una "visión objetiva" que incluye/encuadra de espaldas y sin corte al personaje del que se suponía que nos ofrecía una "visión subjetiva".

Los movimientos de cámara que acarrean variaciones de los ejes nos dicen que "ya nada está en su lugar" en el mundo del Capital mundializado. Deslocalizaciones, dislocaciones, no son solamente las nociones pertinentes para describir las situaciones económicas: nos beneficiaríamos llevándolas al vals incesante de los ejes de las miradas en nuestro mundo de imágenes (*24 City*, Jia Zhangke, 2008).

Elipsis

Corte en el filme y *raccord* de dos momentos diegéticos separados por una parte más o menos importante a la vez de filme y de relato. La elipsis puede ser prevista en el rodaje, con guión o sin él. También es un gesto del montaje. La mayor parte del tiempo, la supresión de un fragmento del relato sirve para acelerar el desarrollo de la historia, para crear un contraste, para cambiar de ritmo. En el plano del montaje, la elipsis aparece como la figura del cine más banal o más frecuente. Cada *raccord en el movimiento*, por ejemplo, puede disimular una "elipsis" de algunas imágenes, puesto que una parte del plano que se está rodado con frecuencia se suprime en la operación del *raccord*.

El movimiento se ve aquí ligeramente acelerado: sin esta elipsis, parecería ralentí. Empalmar los dos extremos de un corte, los dos extremos de un plano *en movimiento* no es posible sino "falseando" el *raccord*: un *raccord* aritméticamente justo, es decir, que no suprima nada de los dos extremos que hay que pegar juntos, desembocaría en lo contrario de lo que se busca, es decir, en una suerte de redundancia. El tiempo, aquí, es enemigo del espacio. Son elipsis insensibles todavía, aunque más manifiestas, estos *raccords* que hacen pasar a los personajes del exterior al interior de un automóvil, que los hacen abrir una puerta, cruzar una calle, subir una escalera, salir de un ascensor, etcétera.

El "tiempo real" casi nunca es filmado, y cuando lo es, destruye todo naturalismo (*Jeanne Dielman, 23, quai du Commerce, 1080, Bruxelles*, de Chantal Akerman, 1975). Arte del tiempo, el cine nos ha formado en el *principio de aceleración* de las acciones consideradas como maquínicas o sin encrucijada dramática. Y nos hemos visto arrastrados de tal modo a esas cataratas de elipsis aparentemente sin consecuencias además de hacernos llegar más rápido al pretendido "núcleo de la acción" que los filmes que no las hacen, o que las hacen menos, nos parecen, a muchos entre nosotros, de una "lentitud" insoportable. Entonces hay una paradoja temporal en el pasaje al cine de una acción de la vida común y corriente. En una pantalla, encuadrada, iluminada, conducida por cuerpos, la acción filmada pide su *abreviación*. Y podemos suponer que el cine, desde hace un siglo, en el comercio de formas e intensidades, es el primer responsable de ese irresistible deseo de aceleración que se ha apoderado de todo y de todos (Virilio, 2010; Rosa, 2013). Vivimos de hecho, y no podemos hacer de otro modo sino yendo y viniendo en otro tempo que el que representa nuestros gestos y acciones en los filmes. La pantalla del cine sería entonces el "espejo" en que nos veríamos *acelerados*. Dicho de otro modo, yendo más rápido hacia la muerte.

En el plano de la diégesis, la elipsis es una figura de estilo que tiene como efecto contraer la narración, subrayar el ritmo que le es propio, apartar tal episodio considerado secundario o del cual se piensa, por el contrario, que tendrá mayor peso si se lo aparta del relato, abriendo en él el hueco de una pregunta sin respuesta (*Shokuzai, celles qui voulaient se souvenir*, y *Shokuzai, celles qui voulaient oublier*, Kiyoshi Kurosawa, 2012). Desde el momento en que hay largometrajes, también hay elipsis. Todo relato, cinematográfico o no, pone en juego saltos temporales, rupturas, *raccords* o contrastes, y el cine es heredero en la materia de las novelas del siglo XIX (*L'Éducation sentimentale* [*La educación sentimental*], Gustave Flaubert, 1869, tal como la analiza Carlo Ginzburg: la elipsis es "un espacio en blanco" que se trata de "descifrar"). Evidentemente, es del lado de la escritura del guión donde se concibe la elipsis, que juega al mismo tiempo como separación y como articulación.

Enfoque, hacer foco

Este término tan simple, "punto de enfoque", es rico y de una polisemia excepcional. Puntúa, afirma (enfoca), marca el final, etcétera. En fotografía y cinematografía (la segunda como heredera de la primera) se trata de ajustar lo más precisamente el "objetivo" sobre el sujeto u objeto al que se apunta de modo tal de obtener la imagen más nítida posible. Esta operación es necesaria, su falta tiene efectos que

perturban la adhesión "natural" de la mirada espectadora respecto de la imagen. En la "vida" habitual, el ojo humano, en general, ve *con nitidez*. Milagro mental. Las lentes de los objetivos cinematográficos (o fotográficos) no tienen esa maravillosa cualidad: salvo en las distancias focales muy cortas (16 milímetros, 21 milímetros...) salvo el caso, incluso, de las aberturas muy débiles (22; 11;8) hay que precisar el punto de enfoque, dado que la hiperfocal no tiene sino una amplitud débil. Y esto supone, de parte del operador o del cameraman, un cierto virtuosismo que puede volverse un reflejo, que equivale a filmar conservando el punto de enfoque. En las producciones con más recursos, un técnico, en general el asistente operador o el camarógrafo asistente, está destinado a este oficio. Preguntémonos ahora por qué este gesto técnico es sin duda uno de los más esenciales de la cinematografía tanto en fílmico como en video. Nosotros, espectadores formados en la visión binocular "estándar" que ejercemos cada día, no vemos "borroso" sino jugando (entrecerrando los ojos, cerrando uno, etcétera) o por alguna dolencia. El punto de enfoque, en suma, es obvio. Es exactamente esta "naturalidad" lo que habría que interrogar. La fotografía que denominamos "artística", por ejemplo, no teme la imprecisión ni el picado radical, ni tampoco el contrapicado. Simplemente los usan. Y no por eso nos sentimos atropellados. Es la *impresión de realidad* propia del cine lo que lo explica. Frente a una fotografía (por ejemplo, la célebre *Pionero con trompeta*, 1930; o *Almuerzo en el balcón*, 1932, ambas de Alexander Rodtchenko), ya estamos delante de *una imagen*. Mientras que podemos creer que en la pantalla lo que se despliega es *la vida misma*. Potencia y límite de la fotografía: la obra de arte. Potencia del cine: ¿cómo separarse de la ilusión *de la vida misma*?

Engaño, señuelo

El término "señuelo", lo sabemos, es habitual en el vocabulario de los pescadores. Los peces, pensamos por experiencia, toman lo falso por verdadero. Seguramente el señuelo los engaña. Y según esta lógica, el señuelo adquiere un carácter *automático*: que funcione no depende de ninguna "elección". Hay una *captura*, como una abeja es capturada por una flor (Agamben, 2002). No es del todo el caso del cine: para que el señuelo entre en funcionamiento hay que ir a un cine e instalarse allí. Entonces esa mujer o ese hombre de todos los días se convierte en espectador o espectadora de cine y cae bajo el golpe del engaño. Salimos de allí igual que hemos entrado: abandonando la sala. Entonces el señuelo tiende a no distinguirse de la realidad supuesta, conocida o deseada por el sujeto. Tiende hacia *lo irreparable*, es lo irreparable mismo. No salimos del engaño si continuamos asistiendo a la proyección del filme, aun cuando el filme se pretenda una deconstrucción del señuelo. Hemos citado el ejemplo de la secuencia del montaje de *Chelovek s kinoapparátom* [*El hombre de la cámara*] (p. 217). Podríamos citar el caso de los filmes de Guy Debord, empezando por *La Société du Spectacle* (1967) [*La sociedad del espectáculo*]. El Espectáculo es denunciado dentro del filme, el señuelo es designado como tal, pero en el momento mismo en que el velo se levanta, la proyección continúa, y por lo tanto continúa el engaño. A fin de cuentas, el cine *no puede sino filmarse a sí mismo*, en una circularidad sin fin, y fingir de este modo que se está denunciando a sí mismo al mismo tiempo que se reafirma.

Volvamos a decirlo: las imágenes cinematográficas están en dos dimensiones (ancho/alto), de igual modo que lo están todas las pantallas; y todas las imágenes cinematográficas son imágenes detenidas, imágenes fijas, fotos, si se prefiere, que denominamos fotogramas o videogramas. Entendamos que el fundamento mismo del cine es este doble señuelo. Desde el inicio del juego, desde que la luz de la sala se apaga, desde que la pantalla se ilumina, el espectador se balancea dentro de un mundo de ilusiones perfectas, en donde la detención se convierte en movimiento y donde dos se vuelven tres. Nada se puede hacer contra ello. El más racionalista entre nosotros no podrá sino aceptar ser engañado. En cuanto al espectador, desea ese engaño y se complace con los engaños con los que el cine no puede hacer otra cosa que saturarlo.

La realidad monocular de la mayor parte de las imágenes que filmamos basta para establecer la no conformidad de la imagen respecto de la cosa filmada. Y es justamente la razón por la cual sigue vigente el principio de analogía, la razón por la cual su imperio es completo. Hemos convenido acerca de la realidad de una semejanza entre el modelo y su imagen. Es historia antigua –la pintura, la escultura, el dibujo han pasado por allí–. Vemos la similitud a través de la desemejanza, vemos menos el apartamiento que la proximidad. Este enceguecimiento relativo, o esta negación de lo que separa la imagen del modelo, procede sin dudas de nuestro deseo inconsciente de *re*-conocer lo que ya creemos conocer. Desearíamos a la vez que la visión artificial y la visión natural estuvieran en conformidad pese a todos los distanciamientos. El poder analógico acordado a la imagen

cinematográfica es de hecho el soporte (el trampolín) de la creencia del espectador.

Todos hemos sido y todos somos ese espectador ciego. ¿Hay que desear no serlo más? ¿Hay que romper el encanto que nos encierra en el engaño? La presión de la semejanza, en el cine, es un hecho histórico. Sin la fotografía y la potencia de la analogía que manifiesta, el cine sería, como en Émile Cohl, como antes de él en Charles-Émile Reynaud, un juguete fácil de poner a distancia. La máquina, cámara fotográfica o cámara, interviene como una potencia que supera al ojo y a la mano, que excede el espíritu, que objetiva el mundo. Esa es la ideología que acuna el nacimiento de la fotografía y la del cine. Ahora bien, esta "objetividad" es precisamente la de una alteración de la visualización subjetiva. La máquina introduce parámetros mecánicos que no se han considerado como algo que falseaba la visión humana, sino por el contrario como algo que la fortalecía. El malentendido (si nos atrevemos a llamarlo así) es total. Se ejercerá de ahí en más una tensión entre el deseo de conformismo naturalista de la apropiación visual del mundo por parte del ser humano, y lo que la máquina no puede evitar hacer con ello: otra cosa, de otra manera, un desplazamiento, un desfase destinado a ser forcluido por el deseo de repetición del espectador.

Entretenimiento

No hay nada que decir contra el entretenimiento. Los trabajadores (es decir, la mayor parte entre nosotros), cansados por definición por un trabajo que con frecuencia no los apasiona, sea manual o intelectual, tienen evidentemente el "derecho", si no la obligación, de cambiar las ideas yendo a ver, por qué no, una comedia o un filme policial. Esto ya es *ir al cine*. Cambiar de lugar, pasar del lugar de actor social al lugar de espectador de espectáculos (más o menos) entretenidos, es a la vez una libertad y el disfrute de esa libertad. Durante la función, pase lo que pase con el filme, el mundo es menos pesado, la presión de la vida corriente queda suspendida, el sujeto está entregado a la vacilación, al reencuentro, al azar afortunado o desafortunado, en síntesis: está en situación de experiencia. Se ha observado ya que el término inglés (y luego estadounidense) *entertainment* está cerca a la vez de entusiasmo [*entrain*] y de ocuparse de [*entretenir*], en el sentido de ocuparse agradablemente de... por ejemplo, un invitado; lo que no cuadra para nada con la traducción francesa distracción [*distraction*].

El error sería creer que los espectáculos de entretenimiento no tienen ningún efecto ideológico. Y es todo lo contrario. Cuanto menos la lección se parece a una lección, menos aburre, más distrae, más eficaz es. El *american way of life* fue promovido por las comedias hollywoodenses más curiosas. Enamorados de esas comedias (Minelli, Cukor, Hawks, McCarey, Preston, Sturges), fuimos saturados de ideología: el éxito, el "logro individual", el trabajo recompensado, el orden, la ley, la comodidad, el confort, el combate de las mujeres contra los hombres, la casa, el pequeño mundo de los parientes… nos tragamos todo eso sin preguntas en la medida en que era divertido.

¿Qué le hace falta al espectador crítico de hoy? Apreciar el entretenimiento pero con conocimiento de causa; pasar de una inmersión ideológica poco consciente a una conciencia más lúcida de la dimensión publicitaria de todo entretenimiento… No son los enunciados los que pueden inquietar, son las formas: actúan más sutilmente, por impregnación. La comedia no despliega siempre formas paroxísticas (*The Party*, de Blake Edwards, 1968 [*La fiesta inolvidable* o *El guateque*]; o los filmes de Jerry Lewis, o los de Totò). Con frecuencia se conforma con el mínimo (*Intouchables*, Éric Toledano y Olivier Nakache, 2011) [*Intocables*], y *es esto lo primero que es ideológico*. Agreguemos que la finalidad del entretenimiento es precisamente ocultar la alienación de la cual se pretende el remedio. El entretenimiento nos dice: "Disfruten de lo que los aliena para olvidarlo". Entonces hay un disfrute de la alienación que no es ni para condenar ni para encomiar: queda por desear que este disfrute sea verdaderamente un disfrute, y entonces sea un transporte del individuo fuera de sus goznes habituales. Olvidar que se está alienado (en el mercado de los bienes culturales, por ejemplo) podría ser el punto de partida, entonces, de una desalienación. Toda pasión, incluida aquella que afecta a estos bienes culturales (músicas, películas, etcétera) podría ser, en tanto pasión, el remedio dentro del veneno. Merecen estima todas aquellas y aquellos que se entregan a su pasión, aunque más no fuera por el cuidado de una colección, así de fútil como pueda parecer, cajas de fósforos o etiquetas de chocolates (los niños que con frecuencia hemos sido): ellos tienen cuidado y manifiestan preocupación, cualidades que no son mercantiles, aun si es cierto que su objeto se halla en el mercado. Lo que puede preocupar, en cambio, son esos espectadores distraídos hasta en la distracción, que entonces no creen sino a medias, no invierten nada de sí mismos más que el mínimo, y que están distraídos incluso respecto de aquello que se supone los divierte. "Pasar el tiempo": no, no en el cine. En el cine se comparte (se "vive") el tiempo que pasa en la pantalla.

Escorzo

Antes que nada: un segmento de película velada que precede al filme propiamente dicho y sirve para lanzarlo, o bien que separa con un "negro" dos secuencias o dos planos.* En digital no hay lengüeta o guía, pero las mismas "imágenes negras", medibles en segundos, como la película velada, permiten crear intervalos entre dos secuencias o incluso entre dos planos.

Luego: porción del cuerpo o del rostro que se encuadra parcialmente. Un hombro, una nuca, una espalda, un fragmento de perfil: generalmente es en una situación de campo-contracampo cuando se habla de "escorzo". A su vez, uno de los dos rostros, uno de los dos cuerpos frente a frente se filma fragmentariamente, de espaldas, lo que orienta la mirada hacia el espacio de la escena y manifiesta visiblemente la presencia de cada interlocutor frente al otro. El plano con escorzo de uno, luego del otro compañero del intercambio, termina por dejar en un tercer lugar el del espectador. Este lugar es exactamente el de una bisagra que articula los dos planos y los hace corresponder uno con otro. La ausencia de escorzo deja en cambio al espectador la posibilidad de ocupar en cada momento el lugar del otro.

El cuerpo filmado en escorzo subraya de una sola vez la eficacia del cuadro, capaz de "cortar" la imagen del cuerpo filmado, de inscribir de ella una visión "incompleta", dejando entrever a la vez lo arbitrario del desencuadre y la hipótesis de una fragmentación de lo visible. Corte a la vez como violencia y como puesta en forma. El escorzo es por lo tanto un artificio que crea el engaño de una proximidad real, espacial, entre los sujetos filmados. "Engaño", porque nunca sabemos si el fragmento de cuerpo filmado pertenece ciertamente a aquel que se supone que está ahí (o a un extra; los italianos lo denominan *controfigura*).

---

* El término *amorce* al que refiere esta entrada tiene en cine dos acepciones. La primera, hace referencia a un tramo de la película, corresponde a lo que se denomina "lengüeta" o "guía", o "*film leader*" entre los anglosajones. A eso se refiere el primer párrafo de esta entrada. De allí en adelante se hará referencia a la otra acepción, la de escorzo, es decir, al modo particular del cuadro que aquí se describe [n. de t.].

Escuchar

La cámara es una oreja. La cámara sincrónica Éclair 16 o Éclair NPR, o bien la Aaton 16 milímetros, o incluso esas cámaras de video analógicas o digitales que se llevan en los hombros, todas encuentran su lugar en contacto con una de nuestras orejas. Y si es cierto que "el ojo escucha" (Claudel, 1946), entonces es todavía más cierto que la cámara realiza un registro que no concierne únicamente a las imágenes. El sonido, los sonidos, atraviesan el espacio, lo visible y lo no visible. Son registrados al mismo tiempo que la imagen y son sincrónicos con ella. Es la razón por la cual hay un oído en las tomas. Podemos tener una huella registrada de aquello que no está encuadrado, de lo que no está oculto por el cuadro, antes que nada por el sonido. ¿Cuántas veces le dijimos a nuestro cameraman que abriera los oídos, que encuadrara en función del sonido, que encuadrara fuera de cuadro? Y hemos llegado al punto de ponerle a este hombre auriculares en los oídos conectados al micrófono. Es la ocasión de recordar que Frederick Wiseman guía a su cameraman desplazando el micrófono en pértiga hacia aquel que él piensa que es el centro de la escena, y que quizás esté fuera de la visión (o de la conciencia) de quien filma. En lo que sabemos de la práctica de ese cine que se denomina documental, el sonido es un sistema de orientación, invoca la puesta en imágenes. La escena a filmar se desarrolla fuera de campo, y solo el sonido nos lo puede enseñar. Esto equivale a decir que el espectador, a pesar de la pregnancia de las imágenes, a pesar de la sobredeterminación de la pulsión escópica, es antes que nada un escucha. La dominación mental de la imagen nos lleva a "olvidar" los roles que inician y organizan el sonido, que se relacionan precisamente con aquello que no siempre está encuadrado, que sigue siendo como un horizonte invisible de imágenes. No es absurdo observar que la presión deletérea de los flujos de imágenes que arrastran flujos sonoros no elaborados se debe contrarrestar, de ahora en más, del lado del trabajo de los sonidos, de su relación compleja con los cuadros.

La escucha precede la visión del cuadros.

Lo que recrea el cine directo –lógicamente– es *la escucha* como condición misma de la transmisión de la palabra. El magnetófono es el elemento esencial de la pareja imagen-sonido. Las pésimas costumbres que heredamos de la escuela nos hacen considerar la toma de la palabra, la intervención verbal, como un acto, un accionar. ¿Pero y la escucha? ¿Cómo no lo sería, e incluso más? Como Gilles Deleuze observaba en los años setenta, no es la palabra lo que falta (en la radio, en la televisión, en las relaciones intersubjetivas), no, no la palabra sino *la escucha*. ¿Quién escucha a quién? El cine directo obtiene todo su poder de *escuchar* efectivamente a aquellas y aquellos que filma, y de hacerles percibir y sentir que esta escucha real es realmente un acto, una acción, un hacer, un *compromiso del ser* y no un "como si". Entonces es en este sentido que la mediación cinematográfica es convocada para tomar el lugar de los intercambios intersubjetivos y de la vida común. En "la vida", ¿quién escucha a quién? ¿Quién mira a quién? ¿Quién ve a quién? Y es una pregunta no retórica.

Espectacularización (coloreado, sonorización)

El éxito de los tres *Apocalypse* está ahí (Isabelle Clarke y Danielle Costelle, France 2, 2009). La historia, sí, el drama histórico, pero *espectacularizado*. Espantosa ingenuidad la de no ver que las formas falsificadas también falsifican los enunciados –que en sí están reputados como correctamente históricos (aunque fuertemente discutidos por los historiadores mismos)–: la renuncia a las marcas formales de la época (cuadros, ausencia de sonido, falta de color) termina confundiendo los noticieros y los archivos oficiales con las imágenes de los cineastas *amateurs*, a su vez en sus colores de origen (en *Apocalypse Hitler*, también de Isabelle Clarke y Danielle Costelle, 2011). ¿Quiénes eran esos *amateurs*? En los años treinta, había que ser rico para poder filmar en colores; esos *amateurs*, entonces, están en los círculos del poder, entre los "amigos" de Hitler; del montaje de esas imágenes que no se distinguen de otras, noticias oficiales en blanco y negro originalmente y luego coloreadas, resulta un centramiento sobre la figura de Hitler (Sylvie Lindeperg, 2013). El filme quiere criticar la fascinación que esta figura ejercía sobre los alemanes y reproduce esa fascinación para los espectadores de hoy. La moneda falsa desplaza a la verdadera. El cine reciente no deja de mostrarlo: los "ganadores" del *box office* (término que lo dice todo) son ciertamente los filmes espectaculares (sobre todo estadounidenses). Espectáculo contra cine: no hay nada de qué asombrarse, en los tiempos que corren, en el hecho de ver que se prefiere la adición de efectos a su sustracción. Nos asombramos antes que nada por la ligereza de los autores, que manipulan cadáveres y heridos como si fueran extras a su disposición.

Espectáculo

Todo lo que emana de lo visual y no está encuadrado. El campo visual común y corriente no está encuadrado, el suyo, el nuestro. Su amplitud es de aproximadamente 180°, es decir, el arco que va de una mano a la otra cuando uno extiende los brazos. Pero esta importante porción de lo visible no está encuadrada por la máquina óptica que es el ojo. Las pupilas no encuadran nada, tampoco las órbitas. Habría que ponerse anteojos tallados como un rectángulo en cada ojo para reconstituir, en la percepción binocular corriente, un efecto como de "cuadro". El espectáculo no está encuadrado de antemano: desfile, actuación, carrera, partido de fútbol... nada de todo esto está encuadrado para un espectador presente en el espectáculo. El encuadre entra en juego cuando es filmado o televisado para ser transmitido. Todos los *amateurs* del deporte saben la distancia que hay entre espectáculo no encuadrado y espectáculo encuadrado. En la pantalla, grande o pequeña, todo cambia, las proporciones, las porciones, las escalas, las velocidades. Y sobre todo un trozo de no visible viene a actuar sensiblemente alrededor de la porción filmada del mundo visible.

No encuadrado, el espectáculo no se inscribe en el tiempo. Pasa y desaparece. Filmarlo, es decir, encuadrarlo, permite salvarlo de la disolución del presente. Encuadrar y fijar están entonces en una relación recíproca. Podemos precisar todavía que, de no estar encuadrado, el espectáculo, cualquiera fuera éste, se acopla a mi "punto de vista". Frente a un espectáculo, soy aquel que contempla, el pivote alrededor del cual gira la cosa que se despliega en lo visible. Imposible imaginarme otros ángulos de visión, otro ángulo de visión. El espectador del espectáculo está encerrado en su burbuja y ésta no le permite imaginar lo que sucede con la burbuja de los otros, siempre supuesta, en consecuencia, como conforme a la propia. Repetitividad del espectáculo.

El hecho de que los espectáculos no siempre estén encuadrados en la vida ordinaria, y que en cambio sí estén constantemente encuadrados en el uso que hacemos de nuestras pequeñas máquinas con pantalla como las computadoras, *tablets*, teléfonos o televisores, pero también en las calles, en los andenes de las estaciones o de los subtes, etcétera, todo eso impone poco a poco una *confusión óptica* entre lo encuadrado y lo no encuadrado. Todo se convierte en espectáculo, incluido lo que está encuadrado y lo que no muestra espectáculo sino encuadrándolo, es decir, sometiéndolo a la ley de lo parcial, de lo "no todo", de la articulación entre lo visible y lo no visible. En suma, el espacio cotidiano, en la propia casa, en nuestras calles y caminos, el espacio familiar que no era por destino espectacular, se convierte también en espectacular en el sentido de que se ve invadido por espectáculos encuadrados pero que nos hacen olvidar su cuadro, y de aquí en más nos escoltan a todas partes, nos esperan en todos los recodos. Estamos *dentro de* las imágenes y entonces ya no podemos véanse los cuadros que las limitan (véase el concepto de "campo escópico" según Jacques Lacan, p. 288). Las pieles tatuadas, las vestimentas con marcas, todo eso ya es superficie de proyección. Todavía un paso más (¿ya franqueado, quizá?) y nuestras epidermis serán pantallas que transportan imágenes. Hemos notado ya en varias ciudades, en todo caso en París, una propensión a exponer fotografías gigantes en las verjas de los jardines, por ejemplo, o en los muros de los monumentos. Ahí también se debilita la percepción del cuadro como límite, puesto que la imagen exhibida enmascara lo que le sirve de soporte y que era ya parte espectacular del recorrido del peatón. *¿Recorrer las calles?* ¡Pero dentro de imágenes! Puede no gustarnos el Panteón o la Asamblea Nacional en tanto arquitectura espectacular: esos monumentos son más odiosos todavía si se los cubre de carteles fotográficos. Es como si la idea de la *galería* cara a Walter Benjamin ganara poco a poco todo el espacio público, reorientado ahora hacia la preocupación por mostrar, el *deseo de vitrina*. En el exterior, estamos nuevamente en el interior. *La Société du Spectacle* (Debord, 1967) analizaba con una lucidez terrible el ascenso al poder de lo *espectacular* como fenómeno político. Ya no hay (mucha) política, pero hay mucho Espectáculo. Sobre todo, en tanto que no está encuadrado, el espectáculo insinúa *que no hay cuadro*. Que estamos frente al total de lo visible, sin restricciones. Todo nos está dado a ver. No hay resto. Dicho de otro modo: *somos ese resto del Espectáculo*, que nos muestra todo como exterior a nosotros.

Espectador (lugar del)

Este lugar es completamente teórico. Los espectadores reales, por cierto, llegan a ocupar lugares igualmente reales en las salas de cine. Sea. El lugar del que se trata aquí es un lugar imaginario. Cada espectador, en el transcurso de la función, busca encontrar *sus* lugares en la representación en curso. Cada espectador, que en general no sabe nada, proyecta algo de él mismo, busca una resonancia inconsciente, intenta, como el niño, unirse imaginaria o realmente con la escena primitiva: la relación, ahí, de los padres, es exclusiva; ésta, la de los personajes, es inclusiva. Ver una proyección y proyectarse en esa proyección es el camino de todo espectador. Pero cuando se ha propuesto esta definición tan amplia, queda por entender qué limites impone el dispositivo cinematográfico al espectador. El cuadro reiterado por la pantalla es la primera de esas coacciones. Proyectarse uno mismo es proyectarse sin cuadro. Entonces hay una relación crítica entre la proyección real, en una pantalla, con campo y fuera de campo, y la proyección psíquica del espectador, ella, a su vez, libre, en principio, de todo encuadramiento. Pensamos que el lugar del espectador está estrechamente determinado por el dispositivo de visibilidad implementado. El espectador de teatro no es el mismo que el del cine, ni el de las exposiciones, ni el del circo, ni el de las instalaciones, etcétera. Los lugares son formas y no son intercambiables. Y es la razón por la cual no hay solamente una topografía del lugar del espectador sino una historia, una historicidad. Hablar de espectador de manera abstracta es decir nada. No hablar sino frente al teatro es no encontrar lo específico de la ilusión cinematográfica, que diverge de la ilusión cómica (Rancière, 2008).

En efecto, falta una historia de los espectadores según las diversas modalidades de los espectáculos en los cuales se inscribe su lugar. En el cine, ni el autor, ni el actor, ni el realizador, ni el espectador están por si solos en el lugar de amo. El espectador, en cambio, es el único *sujeto* de la representación, y como tal está primero sometido a sus modalidades particulares, las de la proyección, de la pantalla, del encuadre, de la oscuridad, del pasaje del tiempo, de las duraciones, de la impresión de realidad, de la ilusión misma.

Se dirá: espectador alienado. Más o menos. La ilusión, en el cine, nunca es completa (véase *Denegación*). Hay una brecha, una falla, una repetición, o bien una desmesura, un exceso, una suplementariedad que abre al espectador la posibilidad de *reír* simplemente del error en el que ha caído cuando entiende qué sutileza fue necesaria para engañarlo. Es lo que sucede en gran cantidad de filmes cómicos (de Buster Keaton a Ernst Lubitsch), en los que la ilusión se ve desmontada (*Sherlock Jr.*, 1924 [*El moderno Sherlock Holmes*]; *The Cameraman*, 1928 [*El cameraman*]; *To be or not to be*, 1942 [*Ser o no ser*]) y en el que ese mismo desmontaje regocija al espectador contento de haber sido engañado y ya no serlo más (o al menos así lo cree). Hay que preguntarse si una buena parte del cine hollywoodense de los años veinte a los años sesenta no trata –más o menos explícitamente– sobre esto: ¿qué sucede con la creencia del espectador? ¿Y hasta dónde es posible hacer actuar el resorte al mismo tiempo que se lo hace visible? (*The Man Who Shot Liberty Valance*, John Ford, 1962) [*El hombre que mató a Liberty Valance* o *Un tiro en la noche*]. ¿El disfrute del espectador no habría sido planteado por parte del gran cine clásico, de este modo, como aquello que es al mismo tiempo una amenaza de perder la fe en las imágenes y un deseo de salir del engaño? El espectador ha sido aquel que no deja de creer creyendo que ya no cree (véase *Creencia*).

Etalonaje

Todavía en lo fotoquímico, el beneficio de una cierta suavidad en las relaciones entre las luces, los contrastes y los colores: el etalonaje clásico era un compromiso entre todas las tensiones de la imagen. Con el etalonaje digital, se hace posible intervenir en cada parte de la imagen, y entonces ir hacia un conjunto discordante (incluso si eso se hace raramente). Se plantea la cuestión del *conjunto*. Cuando las partes de una imagen (por ejemplo) son relativamente solidarias unas con otras (los colores, por ejemplo), lo que está en juego es una concepción del mundo como posiblemente rico en interdependencias. Cuando cada una de las partes o los colores puede ser tratada aisladamente, la idea de un conjunto orgánico desaparece. ¿Hay que insistir? Vemos cómo una ideología del individuo separado ha acabado con la otra versión, la de una solidaridad de hecho entre unos y otros. La dislocación generalizada consumada por el Capital en su versión llamada "neoliberal" precipitó a las partes fuera del conjunto que formaban. Leer los diarios, abrir los ojos y los oídos: no vemos más que esto, antiguas relaciones deshechas, pueblos errantes, expulsiones y campos de fortuna mundializados. Diríamos que aquí estamos lejos del etalonaje. Pero esto no es del todo cierto. El tratamiento de las imágenes, como el de los sonidos, evoluciona históricamente, no sólo en función de las evoluciones técnicas, sino al mismo tiempo que éstas, en función de las concepciones dominantes.

Ética

Comencemos por una cita de Gilles Deleuze: "Tenemos necesidad de una ética o de una fe, lo que hace reír a los idiotas; no es una necesidad de creer en otra cosa sino una necesidad de creer en este mundo, de los cuales forman parte los idiotas" (1985). Aproximadamente todo lo que hemos escrito en este manual remite a la dimensión ética del gesto cinematográfico. Con seguridad, filmar al otro involucra una ética de la responsabilidad. Veo, soy visto, muestro, lo que muestro es visto o será visto: estamos en un entrecruzamiento de miradas que también es una advertencia a las conciencias. Ética apunta aquí a la vez a aquellos a quienes filmamos, sean actores de oficio o personas cualesquiera, y aquellos, espectadores, a quienes dirigimos nuestro filme. No hay término medio: lo que hacemos con el otro filmado, lo hacemos con el espectador. Sí, el cine documental nos ofrece la referencia: respecto de los no-actores a quienes pedimos que desempeñen su rol nos importa que ellos *ganen en dignidad*, como nos importa la dignidad del espectador. Lo sabemos demasiado bien: los programas de escándalos, los shows vulgares, las "tele-realidades" que no son sino mentirosas y ávidas de sensaciones groseras, todo eso fabrica un "modelo" de espectador "rentable", pero en todo derrotado respecto de sus valores.

El gesto cinematográfico no es sino muy raramente éste. Los personajes pueden ser despreciables u odiosos (Quinlan en *Touch of Evil*, Orson Welles, 1958) [*Sed de mal*]; no hay connivencia posible con el espectador. Cuando Comolli filma las campañas electorales en Marsella, todos los personajes de la política son considerados como *dignos*, y cuando ocurre que no lo son en el momento mismo de ser filmados, entonces todo está hecho para devolverles un mínimo de esa dignidad sin la cual el espectador se verá privado él mismo de toda dignidad. El cine no es un circo de gladiadores. El espectador de cine no está ahí para *gozar* con el suplicio o el desamparo del otro que es filmado. Filmar la degradación de ese otro al que filmamos es *también* proponer a nuestro espectador unirse a esta degradación. Olvidamos con ganas que los programas o los filmes que vemos no son solamente portadores de historias, de ficciones, de personajes, de aventuras, sino que también representan (lo hayamos querido o no) *modelos* de comportamiento, de relación con el otro, de consideración del otro. ¿Cómo creer todavía en ese fantasma inconsistente del "ser con el otro" cuando vemos en la televisión a tal o cual "conductor" despreciar abiertamente a tal o cual de sus interlocutores, ridiculizarlos, reírse de su ridículo? Y esto sucede prácticamente en todos los programas de televisión en los que "batallas" orquestadas por periodistas maliciosos (basta ver su sonrisa en la comisura) oponen tal *people* a tal otra. Y esto ocurre todas las noches en nuestro país, y se replica a cada rato en los sitios web activos en Internet. No sabemos hasta qué fondo de indignidad o de vulgaridad podían caer los espectáculos romanos. Leer Rabelais, gran polemista, o Swift, otro zanjador de consensos, o Flaubert, despedazador de lugares comunes, nos cura de la tentación de *reírnos con los amos*. Pero no existía todavía la televisión de la que gozamos hoy: los *pequeños malvados* podían hacer estragos sin dejar huellas. Ya no es el caso. Incluso es todo lo contrario, puesto que todo un negocio amigable de fragmentos de sus sketches más odiosos se desarrolla sin fin en *YouTube*.

Este desprecio se destila de modo menos directo, más difuso, en los filmes que tienen que ver con la historia del cine. Están aquellos que no saben nada: tanto peor para ellos; y están aquellos que, aun no sabiendo nada, se ubican en la órbita de esta historia. Comedia por comedia, poco importa el año. Parodia por parodia. Sí, Louis de Funes es menos genial que Buster Keaton o que Totò. Pero desempeña el mismo rol. Siempre a propósito de las relaciones de los fuertes con los débiles. El culto cinematográfico de la violencia o de la fuerza que no encuentra ya Charlot o Totò para enfrentarlo, ese culto gana insidiosamente la mayor parte de los espectáculos y la mayor parte de los espectadores. Sus juegos de video no proponen paseos amorosos en jardines idílicos. El desprecio sigue siendo el carburante principal de muchos de los filmes actuales. El espectador o el telespectador, instalado en un lugar que de todos modos lo deja ser soberano, no quiere nada que se oponga a las facilidades de la connivencia o de la complacencia, nada si no son *las formas mismas*. Filmar tanto como ser filmado es una prueba de la cual no salen todos indemnes.

El cine está ahí para ultimar a los débiles y hacer triunfar a los poderosos. ¿Por qué? Los espectadores mismos están entre los débiles, de una manera u otra, y lo saben, lo nieguen o no. Y los poderosos no van al cine sino para despreciar mejor a aquellos que ya desprecian. Puede pasar, por supuesto, que la debilidad común de un espectador se vea redoblada o confirmada por el estado de incapacidad donde lo ubica el dispositivo cinematográfico, puede ser que ese espectador desee, por algún lado, compensar su dificultad de vivir por medio del carácter todopoderoso que se asigna a los hiper-personajes actuales. Es una elección en la que nada es obligatorio. Puedo elegir en todo momento lo peor, lo que me consuele de mi alienación habitual por medio de una alienación mayor todavía (un ejemplo lo ofrecen los juegos de video); puedo elegir por el contrario gozar con la revancha simbólica o moral que los débiles adquieren sobre los fuertes, el espíritu de la astucia (Ulises, Charlot, Totò) sobre el desprecio de los poderosos. Nuestra hipótesis política es que el espectador se encuentra en realidad, fuera de la sala de cine, en una situación social o personal más o menos difícil: todos lo estamos. En crisis: todos lo estamos. Y que la función de cine opera no tanto como escena de compensación sino como momento de pausa, de suspenso, en la que las presiones del afuera son atenuadas, aliviadas. Sucede entonces que ese espectador ligeramente desencuadrado pueda de nuevo, por un momento, volver a encontrar el gusto de la libertad. El espectador, todo espectador, es supuesto y planteado por el cine como el *alter ego* de otro espectador, el *alter ego* de aquellos que hacen los filmes, que no son "seres superiores".

Falsos *raccords*

Todo plano empalma con otro plano completamente distinto. Entonces no hay "falsos" *raccords*: malos *raccords*, quizás. Imperfección o fracaso que se puede provocar no sólo por la propia impericia. Cuando Jean-Luc Godard tuvo que acortar el primer montaje de *À bout de souffle* (1959) [*Sin aliento* o *Al final de la escapada*], pensó en *Moi, un Noir* (Jean Rouch, 1958) [*Yo, un negro*], filme que fue rodado, lo hemos dicho y repetido, con una pequeña cámara Bell & Howell que se detenía cada 25-30 segundos porque había que darle cuerda. Rouch filmaba suponiendo la duración del plano, lo que podía anticipar, pero no podía controlar el instante preciso en el que la toma se interrumpiría, dicho de otro modo, el momento del corte obligado. Lo cual volvía todo *raccord* problemático. Para reducir la duración de los desplazamientos y los trayectos de Michel Poiccard (Jean-Paul Belmondo), Godard se inspiró en la torpeza misma de los *raccords* "obligados" del filme de Rouch. Cortó "a ciegas" los planos, a la vez para acortar y para crear rupturas en la continuidad, y para volver a encontrar algo del caos y de las fracturas del mundo, que en Rouch se producían por el funcionamiento brutal de la cámara. La secuencia célebre del trayecto en auto de Poiccard y de Patricia (Jean Seberg) por los Champs-Élysées no es sino una sucesión de *falsos raccords*, o bien, si se prefiere, de *jump cuts*, que "empalman" uno con otro los diversos momentos de esa subida, sin preocuparse en lo más mínimo por la impresión de continuidad, jugando entonces con la dislocación de los cuerpos, los espacios y las duraciones. Se produce una *impresión de desacuerdo* (la mejor definición del "falso *raccord*"). Podemos ver ahí una alegoría del tiempo desgarrado que ya era el nuestro (la guerra de Argelia alcanzaba su plenitud) y a la vez el retorno a escena de un cierto arcaísmo de los tiempos en que los cortes en los montajes no se preocupaban por "empalmar" (véase *Jump cut*).

Ficción

Volvamos a decirlo con Christian Metz: "Todos los filmes son filmes de ficción" (1977), en el sentido de que todo filme "cuenta" una historia, embrionaria o no, y a la vez representa una invención, una creación, una pieza que se trae al mundo, suplementaria, es decir, algo artificial que se diferencia de aquello que nos presenta la naturaleza. Toda expresión humana es ficción en el sentido de que se distingue y se distancia del mundo para interpretarlo, representarlo, contarlo, etcétera. Los seres de lenguaje que son los espectadores, los técnicos, los actores de oficio, los cineastas, están todos ellos dentro de la ficción en tanto disponen de lenguaje. Abrirse al lenguaje es, sin ambages, entrar en la ficción, producirla, expandirla. Recordemos que el lenguaje y la palabra nos preceden en el mundo. Nuestro lugar ya está fijado dentro de un relato que lo supera.

El cine no adviene en tanto figuración del mundo sino tarde, a fines del siglo XIX. Durante mucho tiempo sólo será el invitado, el extraño extranjero. Hoy podríamos sostener que todo o casi todo es "filme" en el sentido de que el mundo fue filmado, lo es y lo será; o más bien lo que sucede es que el cine cambió las formas de este mundo, pero también nuestras formas de valernos de él, nuestras maneras de pensar(lo). A lo largo del siglo XX se produjo una *naturalización* del cine que hace de lo filmado nuestro medioambiente, nuestro nuevo líquido amniótico.

Todo cine es ficcional, sea. Pero la ficción cinematográfica que representan los actores profesionales obedece a una serie de reglas específicas (dicho de otro modo, diferentes de las ficciones novelescas, etcétera). La primera de esas reglas es que se espera de los actores profesionales que hagan *como si* no los estuviera filmando ninguna cámara. Ser filmados haciendo como si no lo estuviéramos siendo. Cada espectador *sabe muy bien* que hay una cámara, un equipo, etcétera, pero él también *hace como si* nada de eso sucediera. Denegación en todos los niveles. Mientras se está haciendo, el cine se da por ausente, se evita a sí mismo. Toda ficción es del orden del *como si*, pero en el cine esta condición es crítica: se trata de no interponer entre la escena proyectada y el espectador que la contempla y escucha la huella de un trabajo, de una presencia o de una intervención que sean exteriores al despliegue del filme, al efecto de lo que se muestra (de las numerosas excepciones a este principio, los filmes de Jean-Luc Godard son los más notables: la huella de rodaje rara vez está ausente). Dicho esto, podemos preferir las ficciones *que cada cual lleva en sí mismo* cuando pone en un relato *las historias de su vida* representando su propio rol

(*Mimi*, Claire Simon, 2002). Esta dimensión de la ficción se vive de algún modo *dos veces*, porque se la vuelve a vivir cuando se la representa; nos parece menos *contrahecha* que en el caso en el que esa vida es representada por un actor o actriz de oficio. Es la novedad absoluta que aporta el cine (véase *Cine directo*). Mientras que en el teatro la ilusión cómica no es ni plena ni total, mientras que en los espectáculos de marionetas quienes las manejan pertenecen a la situación y a veces hasta intervienen (*Che cosa sono le nuvole*, Pier Paolo Pasolini, 1967) [*¿Qué cosa son las nubes?*], en el cine la ilusión de la vida se supone que es completa y plena y que no se ve afectada por una inscripción de la artificialidad de la escena en la que se mantiene la ilusión. Como en un crimen perfecto, todo el mundo lo sabe, pero nadie lo confiesa.

La ficción cinematográfica, debido a eso, presenta un carácter más absoluto que las ficciones de la novela o el teatro. Hay que echarle la culpa al principio de analogía que gobierna el cine: entre la cosa filmada y su imagen hay un vínculo de analogía potente que siempre es verificable por un espectador. Así, ligada al mundo de las referencias y las semejanzas, la ficción cinematográfica se ve parcialmente *impedida* de ir demasiado lejos (salvo en el cine de animación, por supuesto, en donde está libre de todas esas referencias). La ficción cinematográfica está sometida al principio de verosimilitud, incluso cuando lo contraviene, en la medida en que la cuestión de la creencia del espectador en la cosa representada es, en el cine, una cuestión central. Ahora bien, esta creencia es doble: se trata de creer a la vez en el realismo de la representación y en la coherencia o en la necesidad del relato. En otras formas de ficción, en la novela por ejemplo, el autor tiene en gran parte el campo libre. Está sometido al principio de no contradicción, sin duda, pero puede jugar en todas las brechas que hay entre las apariencias y las realidades (pensemos en Dickens). En el cine, incluso la Bella y la Bestia deben estar representadas de modo realista.

Luego, desde el momento en que creemos en esa representación primordial, se abre el campo para creer en toda aquella ficción que pudiera derivarse de ella (véanse los filmes de Raúl Ruiz y más especialmente el último, *La Nuit d'en face*, 2012) [*La noche de enfrente*]. La creencia en una realidad o en una semejanza, o en una pertinencia, es entonces la fase previa de la "puesta en creencia" del espectador. Una vez que esta disposición se logra, el filme puede llevar a las situaciones más inverosímiles, o las más locas, mientras que se sostenga el principio de analogía; ahora bien, si se transforma, tiene que hacerlo moderadamente, como en el realismo fantástico. ¿Es decir que no podría haber ficción no realista en el cine? La pregunta queda planteada. Los filmes de ciencia ficción lo demuestran: las dimensiones antropomórficas y antropocéntricas subsisten en todos los *aliens*, e incluso les son necesarias. La fatalidad analógica del cine descansa en la pregnancia de la representación de la figura humana. El principio de semejanza encuentra ahí su fuente y su confirmación. El cuerpo filmado se parece al cuerpo espectador, incluso cuando diverge en una deformidad que siempre se puede volver a clasificar dentro de la escala de la humanidad.

Queda decir que, de cierto modo, todo es ficción en el sentido de que, tarde o temprano, todo lo que sucede adquiere forma de relato, pasa por la fantasía, pasa bajo la forma de la creencia y adolece de cierta ceguera. Lo falso toma la delantera respecto de lo verdadero y se hace pasar por él. Hay una *necesidad de la ficción*. Que no es un mal sino un bien extraído de un mal. San Agustín ya había descripto ese recorrido lógico (pero traigamos las cosas al presente): si Emil Jannings quiere representar a Mefistófeles en el *Faust* de F. W. Murnau (1926) [*Fausto*], no tiene elección: debe mentir. No es Mefistófeles, no podrá ser aquel cuyo rol quiere representar. Entonces debe fingir, engañar. Pero este engaño, inevitable cuando se quiere representar el pasado o la leyenda, no está hecho para engañar, y el espectador lo sabe muy bien, dado que no confunde el modelo con su imitación. El pasaje a través de la ficción es entonces tan necesario como el pasaje a través del documento (que también puede ser ficcional). La dimensión de ficción que supone cada hablante es, en definitiva, lo que funda la humanidad misma en tanto conquista de sí. La ficción, primero que nada, es aquello que nos hace creer. Creer que somos esos seres de lenguaje atrapados entre el deseo y la pulsión. El tener-juntos, más que el ser-juntos, se inicia por medio de esta ficción de que nos sería común una dimensión de humanidad. Hablar, soñar, amar, actuar, desear... como la parte de ficción que alcanza lo real de nuestra condición. Bienvenida a la ficción, si es que no se la restringe al círculo de autores y actores profesionales consumados, si se la hace libre de circular en cada ser y en todas partes.

Figuración, figura, desfiguración

Arte de la figuración, el cine hace del cuerpo (humano) filmado una *figura*. Algo intermediario entre el cuerpo vivo, real, "natural", y el cuerpo fantasmático cuya huella guardan la película o la cinta de video. Es más que una huella, porque es una presencia para cada espectador. Pero es una presencia espectral, si ese oxímoron pudiera convenir. Porque proyectada en una pantalla, la figura humana se despliega en toda su potencia –en su esplendor, en su horror–. Sí, el cine es *el arte figurativo por excelencia.* Y no es en vano que no deja de combinar en una misma continuidad planos generales y primeros planos; basta con los dibujos animados o el cine de animación. Los diferentes tamaños de los encuadres refieren al cuerpo humano. En suma, el cuerpo humano da su propia medida a la toma. Y no debemos asombrarnos si vemos toda suerte de artificios, maquillajes, luces, posiciones, ángulos, distancias focales, filtros, implementados para llevar a cada figura a la cumbre de su consumación, en lo mejor y lo peor. Al combinar naturaleza y cultura, la *cinegenia* nos dice en qué medida, dentro del cine, de lo que se trata es de una *práctica de la belleza y/o de la potencia.* La belleza, por ejemplo, es como una culminación, un resultado, y no necesariamente, como dicen las publicidades, un punto de absoluto. El cine, volvamos a decirlo, pone en práctica procesos temporales que registran toda "belleza" como un movimiento, una transfiguración. Es en la mirada y en la memoria del espectador donde se termina de construir una belleza que no necesariamente está dada desde el inicio (ejemplo: Lauren Bacall y Dorothy Malone en *Written on the Wind*, 1955, Douglas Sirk) [*Palabras al viento* o *Escrito sobre el viento*].

Práctica de la belleza como un destello del cuerpo filmado, de la figura en tanto síntesis de los encuadres, de las distancias focales, de las distancias en general y de las luces. Al elegir semejante definición, vemos qué fosa se abre entre un cine en el mejor de los casos preocupado por el *embellecimiento* y el *ennoblecimiento* del cuerpo y del mundo, y por otra parte la *desfiguración* reivindicada y practicada en tal o cual experiencia artística, también en sintonía con el rostro y el cuerpo humanos, pintura, escultura, teatro, danza, performances, instalaciones... La desfiguración de la figura humana comienza muy temprano, en las máscaras de Africa y Oceanía, en las máscaras inuits, o incluso con Hieronymus Bosch, incluso en los jardines de Bomarzo (Pier Francesco Orsini, 1550), con Arcimboldo, con las anamorfosis del *Quattrocento*, y más terriblemente todavía con Francisco Goya... con Odilon Redon... antes de legar a Cézanne, Picasso, Giacometti, Artaud, Bacon... La precipitación de esos nombres enmascara la entrada en la era de la desfiguración, desde el comienzo del siglo XX, mientras que el cine, menos antiguo pero quizá más arcaico, porque está más o menos sujeto a la semejanza, atrapado en la analogía, propone una representación del mundo y del cuerpo en donde

lo monstruoso sigue siendo excepcional (*J'accuse*, Abel Gance, 1918 [*Yo acuso*]; *Nosferatu*, F. W. Murnau, 1922 [*Nosferatu el vampiro*]; *Freaks*, Tod Browning, 1932 [*La parada de los monstruos*]; *M – Eine Stadt sucht einen Mörder*, Fritz Lang, 1931 [*M, el vampiro de Düsseldorf*]), hasta Leos Carax en la actualidad. Hay algo de una fidelidad a la figuración "clásica" que volvemos a encontrar en los cineastas más innovadores (J.-L. Godard, Abbas Kiarostami, Pedro Costa, Raúl Ruiz, Aki Kaurismäki, Straub-Huillet...). Esta preocupación por la figura no deformada llega hasta Carmelo Bene, que fuerza el rasgo sin desfigurar, sin embargo (*Nostra signora dei Turchi*, 1968) [*Nuestra señora de los turcos*].

¿Qué otra razón habría en esta suerte de obstinación del cine por preferir no desfigurar el cuerpo humano sino el lugar mismo de espectador? Siempre se trata de la proyección de un cuerpo espectador en un cuerpo actor (cualesquiera sean las edades y los sexos). Figurativo como es, el cine supone entre la pantalla y la sala un *reconocimiento* de los cuerpos, una connivencia. El cuerpo espectador reconoce de inmediato los cuerpos filmados como cuerpos humanos, como semejantes al suyo. Entre la sala y la pantalla, nos encontramos en terreno humano. Esto sucede antes de toda frase, antes de todo contexto. La imposibilidad de reconocer el cuerpo filmado como comparable al mío convierte en problemática toda posibilidad de proyección para el *cineespectador.* Nada semejante ocurre frente a una pintura. Reconocemos y no reconocemos, reconocemos el no-reconocimiento. Todo el poder de Francis Bacon es el hecho de dar y de bloquear en el mismo gesto ese reconocimiento haciéndolo menos automático. Creemos que el cine no está en la medida de proceder a este tipo de atentado contra la figura, por saludable que pueda ser en tanto rasgo de finitud.

"Una cámara a la altura del hombre", decía Howard Hawks. El cine que hemos amado, el que nos ha formado, Estados Unidos, URSS, Francia (Jean Vigo, Jean Renoir, Jean Grémillon) está, en efecto, a la altura del hombre. Y muy evidentemente el que se supone que está "a la altura del hombre" es el espectador porque, lo sabemos demasiado bien, la vida social no filmada no consuma sino excepcionalmente semejante esperanza. El cine, por ese hecho, detecta el "punto de vista" del mundo sobre el hombre. ¿Pero qué quiere decir "a la altura del hombre"? Figura humana, sí, desde el principio. Pero también dignidad, si no nobleza. La figura, fea o hermosa, es antes que nada digna cuando es filmada, como si el cine no pudiera hacer otra cosa que conferir una dignidad a lo que muestra, piedra o rostro, desecho o tesoro. Tomemos el ejemplo del "innoble Batala" en *Le crime de M.*

Lange (Jean Renoir con Jules Berry, 1936) [*El crimen del señor Lange*]. El "innoble" está ahí en la seducción y la soberbia del "malvado", que asusta de tanto que gusta. Cuando el cine fuerza la nota de abominación –lo que ocurre (por debilidad) en más de un filme mediocre–, el cine entero se hunde en la indignidad espectacular y mediática.

Durante mucho tiempo, y todavía en nuestros días, las artes llamadas "modernas" multiplicaron los juegos de la fragmentación. Se suponía que objetos y cuerpos "estallados", divididos, multiplicados, daban testimonio de nuestro mundo más o menos explícitamente, o más bien de nuestra "relación con el mundo". Era ignorar el alma de los objetos (¿no es así, Armand?), la resistencia de los cuerpos y antes que nada de los rostros (Moretti). Nos preguntamos si el mundo desarticulado que propone a nuestra mirada el Capital liberalmente desencadenado es todavía objeto de una representación que lo restituiría en su semblanza, si no es más bien el desecho, sin representación ni semejanza, de una forma completamente distinta de la de una abstracción no figurable. Este mundo que nos rodea ya no tiene rostro: ¿son *ojos sin rostro*? Existen Franju (1960) y Avi Mograbi (*Z 32*, 2008). El ojo es lo que ve (lo que se supone que ve); pero el ojo es también "el objeto de la mirada" (Jacques Lacan); el rostro, lo que es visto por el otro: debilidad contra poder (fantaseado). Retorno a Levinas. El cuerpo espectador se ve confrontado con el cuerpo filmado, y el rostro espectador ve el rostro actor. Se anuda una relación. Ella es la que forja sentido. Lo que queda destruido bajo nuestros ojos también es nuestros ojos, nuestro cuerpo. Todo el cine llamado "de acción" es un infinito masoquismo estéril y que goza de su esterilidad.

El gusto por lo espectacular catastrófico no es escindible de esta dimensión sadomasoquista. Ayer, muy temprano en la historia del cine, en los años veinte-treinta, el triunfo de la parodia se logra a partir de la destrucción del mundo visible y sus objetos fetiches (el automóvil de Laurel y Hardy en *Big Business*, 1929 [*Ojo por ojo*]), o bien de la imposible reconstrucción de un mundo que está en piezas separadas (*One Week* de Buster Keaton, 1920) [*Una semana*]. Hay un goce (infantil) vinculado al desmigajamiento de los elementos de ese mundo familiar que es el nuestro. El espectador de la parodia se ríe de lo que no podría hacer él mismo a los otros o a los bienes de los otros. Se deshace el yugo de la "vida normal". Al mismo tiempo, el cuerpo paródico aparece como de una elasticidad que triunfa sobre todas las caídas, todos los golpes (Claudio Pazienza). El cine propone una figura del cuerpo *indestructible*. La misma figura del cuerpo "no mortal" que nos trae cada día a la pantalla.

Pero los años treinta, después de la Primera y antes de la Segunda Guerra Mundial, ya eran en Estados Unidos el triunfo de la desposesión de sí mismo por la pérdida del *lugar*: ya nada estaba en su lugar, empezando por el cuerpo de cada cual: habría que leer los *desplazamientos* por los que pasa el cuerpo de Buster Keaton (*La Croisière du Navigator*, 1924) [*El navegante*] para tener una primera idea acerca de aquello en lo que se convertirá el cuerpo de Chaplin en *Les Temps modernes* (1936) [*Tiempos modernos*].

Sin embargo, el uso habitual del término "figuración" se relaciona en la mayor parte de los casos con el conjunto de aquellas y aquellos a los que llamamos "extras o figurantes", presencias fugitivas pero retribuidas en los filmes llamados "de ficción". Este *actor de paso* está ahí para imitar la vida, poblar una calle, habitar una oficina, llenar un bar, etcétera. Su cuerpo está llamado a formar, junto con otros extras, lo que Griffith denominaba un "muro humano". Entendemos qué preocupación realista organiza la presencia de los figurantes. Pero estos figurantes, para hablar con propiedad, están desprovistos de figura: el filme no hace de ellos *figuras*, es decir, encuentros en los que el espectador pueda implicar o reconocer algo de su experiencia del mundo. Los figurantes no hacen sino pasar: metáfora si se quiere de una humanidad subalterna, utilizable pero justo antes de la desaparición. Habrá que esperar a los años sesenta, hemos insistido en esta obra, para que esos figurantes tengan algo más que presentar además de su "figura" fugitiva: solamente entonces su palabra se hace escuchar porque queda registrada al mismo tiempo que su imagen. Entonces el espectador comprende que esos figurantes son él mismo, el pueblo que va a ver los filmes.

Filme

Nombre genérico que hoy se admite para objetos "audiovisuales" diversos, sean largos, cortos, ricos, pobres, sean en película, en video, analógicos o digitales, para Internet, para la televisión o el cine. Esta amplitud está justificada: filme es el nombre del *giro* que adoptó un mundo que se ha vuelto espectáculo, el nombre de una nueva realidad, de nuevas formas, de nuevas relaciones que sustituyen a aquellas que heredamos de un pasado pre-cinematográfico. Una *filmitud*, la nuestra. Pero Peter Szendy elige, para esta nueva era, el término "cinemundo", que adoptaremos con tantas más ganas cuanto que ése era, con mayúsculas, el título del periódico de cine semanal que leíamos en otros tiempos. En síntesis, hay una edad del filme como hubo una edad de hierro. Esa cinta atiborrada de imágenes y sonidos se coló en todas partes, recubre todo o casi todo, nos representa unos a los otros, se convirtió en lo que nos reúne (lo que nos une, también).

(Entre paréntesis, en la fábrica Kodak, en Rochester, se denominaba *web* a la cinta de película de 3000 metros de largo que circulaba dentro de la fábrica antes de ser dividida en bobinas).

Flashback/ flashforward

Importación ligeramente problemática de procedimientos novelescos a un sistema radicalmente lineal como no son las novelas o relatos. En el cine, la vuelta atrás o el salto hacia delante son acontecimientos diegéticos que no modifican en nada el funcionamiento extradiegético del filme: toda "vuelta atrás" sigue siendo un hecho de escritura no orgánica, que no sólo no impide, sino que contribuye a que la cinta de la película avance sin obstáculos, a que el filme se despliegue desde su comienzo hasta su final. Cuando leemos, la "vuelta atrás" narrativa se puede cruzar (o no) con el ojo y la mano que van a buscar las páginas o los capítulos precedentes. Cuando leemos una novela, siempre podemos detener la lectura, volver atrás o avanzar sin obstáculos, etcétera. Son gestos no diegéticos. En un filme, entonces, esos gestos son *necesariamente diegéticos* y adquieren la dimensión de una *cosa mentale*. La vuelta atrás va hacia delante. La potencia de la imaginación que trae el espectador se muestra capaz de convocar en la pantalla un "adelante" de la proyección, un fuera de lugar y un fuera de tiempo que no pueden alimentarse, en realidad, de todo aquello que hemos visto hasta allí, pero que se presentan como una matriz de la que habría salido el relato, y con frecuencia "una causa". El *flashback* difícilmente pueda escapar a esta cualidad de explicación *a posteriori*. El ejemplo mayor es el "Rosebud" de *Citizen Kane*, Orson Welles, 1941 [*El ciudadano* o *Ciudadano Kane*], en el que el pasado del personaje vuelve con una potencia decuplicada por el presente del filme, un filme que se las ingenia para entremezclar las cartas del tiempo, para hacer de todo "fin" un "comienzo", y a la inversa. No está todavía, para detenernos aquí, el *flashback* tan misterioso como explicativo de *Furyo* (Nagisa Oshima, 1983) o bien aquel dramático de *The Deer Hunter* (Michael Cimino, 1978), o incluso aquel otro, decisivo, de *The Man who shot Liberty Valance* (John Ford, 1962) [*El hombre que mató a Liberty Balance* o *Un tiro en la noche*]. Y sucede con frecuencia que el *flashback* funciona como un *recuerdo involuntario* (Marcel Proust) de naturaleza traumática. Mencionemos todavía aquellos filmes que no son sino un largo y único *flashback* que comienza hoy para terminar hoy (*All about Eve*, Joseph L. Mankiewicz, 1950) [*La malvada* o *Eva al desnudo*], sin olvidarnos de citar la serie de la televisión estadounidense *Lost* (Damon Lindelof, J. J. Abrams, 2004) [ídem], performance de deslocalización temporal y de disyunción corporal.

Generalmente todo *flashback* conjuga dos efectos: la apariencia de una explicación o de una causa primera, y el nuevo misterio al cual remite esa "explicación" que no hace sino pasar (Rosebud). Un efecto suplementario tiene que ser anotado a cuenta de las diferentes modalidades de la *puesta a distancia*: la vuelta atrás suspende y al mismo tiempo relanza el relato, y es más o menos *como si* comenzara un nuevo filme, un filme anterior, que habría existido (imaginariamente) sin tener necesidad de nosotros, en su primer momento, y que llegaría hasta nosotros, en su segundo momento, como una delicadeza que nos concedería el relato reintegrándonos *a posteriori* a su curso. El filme nº 1 se interrumpe para dejar lugar al filme nº 2, que no es otra cosa que su propio pasado. Esta *puesta en abismo* contribuye a constituir el filme como una operación mental, si no un organismo viviente capaz de volver sobre sus propias huellas, como dentro de una *anamnesis* que se produce, ciertamente, en nuestra presencia de espectadores y para nosotros, pero sin poner en juego nuestra propia memoria, subrayándola incluso como *vacío*. Podríamos decir entonces que el *flashback*, paradójicamente, separa (imaginariamente) al filme del espectador recurriendo a una "experiencia" de cuya diégesis solo es depositaria. Esto no carece de consecuencias en la sensación de extrañeza que ofrecen todos los *flashbacks*, que se ven afectados por un coeficiente de *irrealidad* que los coloca, en efecto, del lado de los recuerdos. Es lo que vuelve sin verdaderamente volver, una "presencia del pasado" que se desvincula ligeramente del presente del filme en el transcurso de la función. En *Brigadoon* (Vincente Minnelli, 1954) [ídem], el "tiempo de antes" se conjuga con el presente como un recuerdo y a la vez como el futuro de la realización de un sueño.

En cuanto al *flashforward*, de uso más esporádico, creemos que tendría por finalidad anticipar, dejando entrever un posible término en base al principio mismo del suspenso, lo que equivale a esperar (a temer) lo que uno sabe que tiene que ocurrir. En el suspenso clásico, esta suposición de un término o de un futuro se deja librada a la imaginación del espectador. No acaece sino lo que *debe acaecer* (*Le Roman d'un tricheur*'Sacha Guitry, 1936). El *flashforward* presenta una situación "cerrada" que el filme va a reabrir: *Eternal Sunshine of the Spoteless Mind*, Michel Gondry, 2004 [*Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*]. En el cine contemporáneo, con frecuencia más *explícito* y que cuenta menos con las capacidades *imaginativas* del espectador, el filme provee entonces no sólo la llave que abre el suspenso, sino que la pierde y la vuelve a encontrar en un juego de relanzamientos que, para no ser verdaderamente brechtiano, juega con la implementación de la impresión de continuidad y del "deseo de tranquilidad" que habría, todavía, en el fondo de cada espectador (*Next*, Lee Tamahori, 2007) [ídem].

Tanto en un caso como en otro podemos observar un cierto virtuosismo del guión para jugar de este modo con el tiempo. El riesgo es tener que enroscar la narración y prohibirse toda deriva. La novela es más libre. Las idas y venidas temporales no impiden la fantasía, muy por el contrario (Laurence Sterne, *La vida y opiniones del caballero Tristam Shandy*, 1759-1767; *Jacques el Fatalista*, Denis Diderot, 1796). Veamos en esta suerte de primitivismo de la narración cinematográfica el efecto, una vez más, de la necesidad analógica que (casi) domina todo el cine.

Flujo

Hablamos de *flujo* para referirnos al caso de la gran mayoría de los programas de televisión que ya no tienen razón de ser luego de haber sido pasados una vez y que no volverán a ser invocados para volver a la pantalla a menos que haya alguna conmemoración. A esta categoría vasta del flujo que ya no fluye se opone la idea del *stock*: programas que se conservarían para, eventualmente, volver a ser transmitidos. Esta distinción es totalmente relativa. Hoy en día, la mayor parte de los programas "de *stock*" nunca vuelven a pasarse una segunda vez –y con razón: fueron producidos y realizados en condiciones de apertura, de preocupación por el telespectador, de una determinada concepción del servicio público de la televisión que hoy no tienen vigencia y que incluso hacen gritar de horror a la mayor parte de los dirigentes de las cadenas televisivas, en Francia y en Europa (¡aunque más bien deberían gritar de vergüenza!)–. Ejemplo: el florecimiento del documental de la ORTF (Office de Radiodiffusion-Télévision Française) de las décadas de 1950 y 1960: Cinq *colonnes à la Une* [*Cinco columnas a la Una*]... la serie *Cinéastes de notre temps* [*Cineastas de nuestro tiempo*] de Janine Bazin y André S. Labarthe... *Les Femmes aussi* [*También las mujeres*], d'Éliane Victor, etcétera (véase *Cine directo*). Las cadenas televisivas de hoy en día son más o menos privadas, pero todas son comerciales; están gobernadas por los principios sacralizados del mercado (no se podría hablar de "ley"): audiencia, es decir, vulgaridad y bajeza, espectacularización, escándalo. Lo contrario de todo esto duerme en los *stocks*. El príncipe encantado que vendría a despertarlos está él mismo dormido, acunado por el inagotable runrún de las informaciones-espectáculo. Estas obras tienen una oportunidad de encontrar una nueva vida cambiando de estatuto y pasando al de los filmes "de colección": en festivales, sobre todo pequeños; en encuentros; en asociaciones; en cineclubs, en las clases de cine, en las universidades... Aun cuando, por estar sumergidas bajo la gran cantidad de filmes (denominados documentales) que son candidatos a una selección en los festivales más conocidos, estas obras sean tratadas como si fueran una suerte de flujo que habría que dispersar en una semana o diez días.

Dicho de otro modo, todo gesto de creación equivale a *cortar del flujo, de los flujos*, a provocar una ruptura mayor o menor en el conjunto de lo que es mostrado o de lo que no lo es, o de lo que es esperado como mostrable. Obra = separación(es). A la inversa, el flujo es un *proceso de represión*. Se trata de hacer desfilar los objetos audiovisuales sin reparar en absoluto en el hecho de que sean vistos, simplemente vistos. Basta a los detentores del poder el hecho de mostrar que hay programación. Tememos que "poner a disposición" de los telespectadores o de los *webespectadores* un gran número de objetos visibles y audibles *no baste*. Todavía habría que librar batalla para hacer que estos filmes sean vistos, habrá que incitar a verlos, insistir. Si esto no sucede, es que serán mostrados para *no siempre ser vistos*. En términos marxianos "la producción gobierna la distribución". Salvo en el "comando general" de las cadenas televisivas, alineadas en esto según las lógicas de las grandes superficies de venta.

La interrupción del flujo se combate por medio de la serialidad. El final de *The Hobbit* (Peter Jackson, 2012) [*El hobbit*] es el comienzo del filme siguiente de la serie. Con la idea de crear una suerte de adicción en los espectadores, el final del relato unitario recupera esa serialidad, muy en boga hoy, y que el cine había practicado en los años veinte (*Die Spinnen*, Fritz Lang, 1919) [*Las arañas*]. Y dado que creemos en el principio de *continuidad*, estamos en el cine como esos niños que prefieren que el filme no se termine. El *happy end* era precisamente una respuesta consoladora a esta angustia del final, que es como el estremecimiento al final de algún sueño. La serie, en el cine o en la televisión, vuelve a anudarse con ese deseo de flujo sin fin que el telespectador comparte con el fabricante y el comerciante: el mercado tampoco se detiene nunca. Hablamos del método justo a tiempo para significar precisamente que nunca habrá interrupción.

Formatos de proyección

En las salas de cine, el movimiento general desde 1895 fue hacer lo más anchas posible las pantallas que sirven para proyectar, y por lo tanto los formatos de las imágenes (ancho por alto). A partir de los años cincuenta, se trató también de diferenciarse de las pantallas de televisión. Se pasó del formato 1,33:1 de los orígenes, formato único hasta los años treinta, a formatos en los que la relación alto/ancho siempre va en el mismo sentido, favorecer el ancho sin modificar el alto: en orden creciente: 1,37: 1 (= 4/3 en la televisión) – 1,50: 1 – 1,66: 1 (VistaVision) – 1,78:1 (16/9 para la televisión) – 1,85:1 (formato hoy mayoritario) – 2,20:1 (Todd-AO) – 70 mm – 2,35:1 (Scope o Panavision) – 2,39:1 (Cinemascope llamado "óptico"). Bastante tiempo antes del iPhone, Vsevolod Pudovkin había sugerido una pantalla *vertical* aun mejor para encuadrar al hombre, que es un ser erguido (Claudio Pazienza).

Con lo fotoquímico, el proyeccionista cambiaba la ventana y el objetivo para adaptar lo mejor posible cada formato al tamaño de la pantalla. Pero los *multiplex*, para racionalizar la proyección, ya no proyectaron lo fotoquímico sino en 1,85:1 o en Cinemascope. En digital, ya no se cambia de objetivo: la imagen se reencuadra en el interior de la matriz. Arriba y debajo de la imagen aparecen bandas negras (que no existían en el cine pero sí en la televisión), y también aparecen a ambos lados. Así es como el magnífico formato Cinemascope no utiliza hoy sino una pequeñísima parte de la matriz en su verticalidad. Por ejemplo, el Cinemascope redimensionado digitalmente es de 2048 x 858, en lugar de 2048 x 1080. Hay un gran número de píxeles que no se utilizan y la consecuencia es una pérdida importante de la definición y de la luz, y como resultado de ello una pérdida de la calidad de la imagen.

Así, la imagen proyectada siempre se acerca más al campo visual humano habitual (más o menos de 180 grados de amplitud). Se trata de apuntar a una similaridad (sin alcanzarla) entre el campo visual (binocular) y la proyección (monocular), entre el campo no encuadrado y el campo encuadrado. Pase de magia, sin duda. Como la imagen misma, la pantalla será siempre un *cuadro* que limite el campo visual, salvo que se entre en una imagen circular como las del Géode o del Imax. Entonces sí, el cuadro ya no es verdaderamente perceptible. Lo que se borra en el mismo momento es el fuera de campo en tanto que está vinculado con el campo. Lo que desaparece junto con el fuera de campo es sencillamente *la posibilidad de contar una historia*. Toda narración supone lo no dicho, lo que todavía no ha sido dicho, lo que queda por decir. En síntesis, un fuera de campo en tanto que fuera del relato. Es un hecho que todavía no tenemos grandes historias contadas en los Imax, digamos *La isla del tesoro*, sino más bien performances deportivas, visiones de la naturaleza, cascadas, en el doble sentido del término, torrentes. El fuera de campo es una reserva a la vez narrativa y visual. La extensión de los formatos de las imágenes y las pantallas desemboca en que las narraciones no funcionen, y en una saturación visual del campo.

Por otra parte, la gran separación que hay entre lo que se ve en la sala de cine y lo que se ve fuera de ella tiende a reducirse. Se produce una familiarización, una reterritorialización de la imagen cinematográfica que hace un siglo estaba tan alejada de la percepción común. Pérdida de ajenidad. Una "naturalización" que sería más bien una *espectacularización*, al haberse convertido el espectáculo, en estos tiempos, en una suerte de segunda naturaleza, que *reorganiza nuestra percepción del mundo sensible*.

Fotoquímico/digital

El grano de haluro de plata es un cuerpo, tiene espesor y su superficie es irregular. Sus formas fractales permiten llenar más fácilmente las formas orgánicas de lo viviente. Los fotodiodos que producen los píxeles, el equivalente del grano en lo digital, es decir, la más pequeña unidad de la imagen, están organizados sobre una grilla de muestreo y son perfectamente geométricos. Es la razón por la cual las imágenes digitales suponen un efecto de muaré y de dentado sobre las curvaturas, las líneas en diagonal, etcétera, más o menos importante según la definición de la imagen, hasta desaparecer para el ojo humano: en la resolución de 4 K, la trama se vuelve invisible.

El píxel es fijo, mientras que el grano tiene un movimiento aleatorio. La homogeneidad del píxel hace entonces más difícil la reproducción de lo visible. Los granos de plata no solamente no están en el mismo lugar de un fotograma al otro, sino que tampoco son de igual tamaño y no tienen la misma sensibilidad. Por un lado, tenemos un proceso que deja un gran lugar al azar; por el otro, un procedimiento informático extremadamente riguroso que responde a las leyes de la lógica. Globalmente, la "perfección" de lo digital deja suponer que lo logrado por lo fotoquímico de aquí en más está superado. En realidad, las últimas películas son de una complejidad notable: utilizan perfectamente sus propios defectos y mantienen el hecho de que lo aleatorio y las "impurezas" están en el centro de las cualidades de reproducción de lo fotoquímico. Desde los más pequeños fragmentos de la imagen, hay tensión entre el azar y el control: ése es el cine y su gusto por la imperfección (Roux, 2012). Siempre en función de la preocupación por el mimetismo con lo fotoquímico, los ingenieros buscaron hacer el píxel aleatorio. Por primera vez, con la cámara Aaton Delta, se desarrolló una solución: el que se mueve –mecánicamente– es el sensor de la cámara, aproximadamente medio píxel entre toma y toma de un fotograma, y esto con la finalidad de crear lo aleatorio dentro de lo digital. Mientras que Aaton siga siendo un prototipo, este principio se apoya sobre una virtud importante, la estocástica de la imagen fotoquímica por medio de la cual el desorden de los granos permite crear una imagen más fina (que describimos luego). Sony llegó más sencillamente a un resultado de gran fineza con la cámara CineAlta F65; los fotodiodos están organizados en diagonal (más que solamente en filas y columnas), lo que crea mayor confusión e interpolación entre los fotodiodos y más matices en los colores. Quienes conciben el sistema buscan escapar a la organización simétrica de la grilla digital utilizando también microfiltros ubicados delante de cada fotodiodo para crear un ínfimo desenfoque. Paradójicamente, el desorden, el desenfoque y la confusión permiten obtener una marca más justa al aumentar la definición, porque una imagen más nítida no significa una "mejor" imagen. Volvemos a encontrar aquí, en la escala del fotodiodo, un dilema recurrente: ¿vale más una "captación" transparente, o la elaboración de una imagen ligada a su soporte (véase *Cámara*). Digamos que la imagen es menos una cuestión de definición que de percepción. Demasiadas informaciones saturan la percepción. La imagen digital todavía está por inventar y la poesía de los defectos de lo fotoquímico sigue siendo un modelo frente a la lógica del sistema digital.

Hasta ayer, lo fotoquímico presentaba el beneficio de una mayor suavidad de la luz a la vez que de una mayor fidelidad en la reproducción de los colores: más matices en los rojos y las carnes, pero también una dinámica más bella con una saturación de los colores. Con lo digital, el nivel de contraste no es el mismo. El color no se reproduce de la misma manera: a cada fotodiodo corresponde un solo color, como los bastones del ojo, mientras que con la película, las tintas se superponen y el grano aporta muchos matices a los colores.

Los grandes sensores y las cámaras de resolución 4 K que fabrican una imagen de diez millones de píxeles acercan ambas imágenes –al ojo–. Aunque ambos tipos de imágenes presenten diferencias tecnológicas profundas, los criterios para compararlas siguen siendo los mismos: la organicidad de la imagen y de la materia. Con los "pequeños" sensores 4/3 que equipaban hasta ahora las cámaras de video, la imagen era casi siempre límpida; los sensores más grandes, que tienen el mismo tamaño que los fotogramas Super 16 y 35 milímetros (cámara de "grandes sensores"), reproducen el efecto de desenfoque de la imagen fotoquímica aunque los parámetros de profundidad de campo respondan a las mismas características físicas de distancia focal que en las tomas fotoquímicas (véase *Enfoque (hacer foco)*; *Nítido, nitidez; Hiperfocal*).

Otro punto, la cuestión del logro del tono de la carne es siempre muy delicado. El grano aporta mucho a la reproducción de los matices de la piel, que comparte, junto con el soporte, una trama de defectos e imperfecciones. La particularidad de la piel de un rostro, como la de la materia de una película, es "atrapar la mirada por su riqueza visual. El grano produce detalles, color, pero crea también un efecto de materia", describe Martin Roux (véase *Analogía/semejanza*). El formato digital 4 K, que soporta la comparación con lo fotoquímico, ofrece una definición teórica de 4096 píxeles de ancho por 2160 píxeles de alto. La imagen gana en fineza, pero esa mejor definición corre el riesgo de ser percibida como demasiado precisa, demasiado definida, como si llevase demasiada información, y esto tanto más cuanto que la proyección digital asegura una perfecta fijeza a la imagen. La imagen digital de alta definición puede ser recibida como seca o cruda, sin el aterciopelamiento de la profundidad de campo al que nos había acostumbrado la imagen fotoquímico –y que sigue siendo nuestra referencia cultural.

Calificar, como lo hacen los cineastas o los técnicos, la imagen 35 milímetros como "impura", llena de "defectos" y "suciedades", etcétera, equivale a constatar que la película está marcada por lo que registra, materia y tiempo. Los cristales de haluro de plata son irregulares, inestables. Suponen dislocaciones que denominamos "impurezas". En la exposición, los fotones impactan en los cristales. De esa reacción se desprenden electrones libres que se desplazan en la estructura del cristal hasta que son atrapados por las impurezas (que crean localmente campos eléctricos). La cantidad de imperfecciones define entonces la sensibilidad de la película. Cuanta más luz haya, más fotones hay, entonces hay más electrones capturados que, en un proceso que se llama reducción, forman la imagen latente. El revelado (¡qué palabra!) transforma la imagen latente en imagen visible gracias a un intercambio de electrones que amplifica el proceso de transformación del cristal en cúmulos de plata metálica: el grano se forma. Cuanto más sensible es la película, más visible es el grano, porque es más grueso (véase *Sensibilidad*).

El destino del píxel es desaparecer, el destino del grano es el de ser notado. Esta persistencia desempeña un rol decisivo en la percepción del tiempo: el píxel es fijo, y todos los píxeles son idénticos, uno reemplaza exactamente al otro de una imagen a la otra, mientras que los granos no son idénticos, y su repartición no es homogénea en el rollo de la película. Cada fotograma es diferente de los que lo rodean. Cuando la imagen se anima por la proyección, la impresión es la de un movimiento del grano: un "hormigueo".

Lo digital es el lenguaje de la máquina, lo fotoquímico es el lenguaje de la química, más bien del lado de lo que no es completamente dominable. En lo digital, se intenta reducir el "ruido" (se puede separar informaciones y ruido). En lo fotoquímico, no hay sino ruido. La imagen no es sino materia, puesto que resulta de variaciones del ruido constituido por el grano y sus diferencias. Es una materia en movimiento, y el movimiento, por artificial que sea, constituye "vida". El movimiento no puede dejar de dar una impresión de vida. Esto nos viene de muy lejos, y no está cerca de desaparecer, dado que los robots "no vivientes" que creamos siempre tienen la apariencia de lo viviente a través del movimiento. Esta referencia a "la vida" se inscribe en el corazón mismo del fotograma.

En lo fotoquímico, la materia que se pone a temblar durante la proyección se convierte en la prueba de una presencia materializada. "Materia", el grano es más "realista" que el píxel, el efecto de la química más visible que el del cálculo. Pero el grano no es solamente un defecto hecho materia, cambia la percepción de la imagen: el grano es un ruido temporal que produce detalles gracias a un efecto de resonancia estocástica (que depende del azar), lo que permite aumentar la definición percibida. Una imagen de 35 milímetros que está inmóvil en una mesa de montaje parece menos definida que cuando está en movimiento. La cosa se ve perfectamente en la secuencia llamada "de montaje" de *Chelovek s kinoapparátom* (Dziga Vertov, 1929) [*El hombre de la cámara*]. Aislado, detenido, el fotograma es menos nítido que una vez que está tomado dentro de la cadena de fotogramas. Como lo hace con la ilusión de movimiento, nuestro cerebro "completa" la imagen sintetizando las informaciones de una imagen a la otra: la definición, entonces, se ve "aumentada" por el cerebro, que arma el lazo entre dos imágenes sucesivas, la sensación de hormigueo se ve reemplazada por un valor promedio. Este fenómeno significa una verdadera implicación de nuestro sistema perceptivo: la percepción de las duraciones filmadas no es la misma en digital y en fotoquímico.

Cuando el video se convierte en HD (alta definición), una pequeña cámara pretende hacer una gran imagen. Para resolver esta contradicción, hay que comprimir las imágenes. Por ejemplo, el código HDV (*codec* es el nombre genérico de los programas de codificación-decodificación) efectúa un análisis de la huella luminosa que distingue y disocia lo que se mueve de lo que no se mueve de una imagen a la otra. Un personaje pasa frente a un muro: la parte de la imagen que concierne a la silueta del que camina cambia en cada fotograma, pero las informaciones de los fotodiodos que conciernen al muro no van a cambiar. Hete aquí cómo se aumenta la definición sin aumentar el número de informaciones: fijando partes de la imagen. Sin embargo, mientras el caminante avanza, el muro también tiene vida. La duración registra como diferente de imagen en imagen lo que no se mueve. Por un lado, lo fotoquímico: cada fotograma y cada punto de la imagen es diferente. Por el otro, lo digital: la compresión introduce una similitud de un fotograma al otro. No solamente cada píxel reemplaza a cada píxel exactamente en el mismo lugar, sino que la compresión hace que las informaciones puedan seguir siendo idénticas de una imagen a la otra.

Es la razón por la cual, además de la fijeza del píxel, la imagen digital puede ser percibida como "seca, muerta". La señal ya no se reactiva cada vez, la imagen completa no se renovará sino cada seis imágenes en HDV. Esto produce fijeza en las imágenes en movimiento y afecta los movimientos de la cámara. Volvemos a encontrar el mismo principio de compresión (espacio-temporal) para los DVD, con una "imagen clave" cada doce imágenes.

Con lo digital, los cineastas deben reinventar su relación con la materia. Algunos, por ejemplo, ruedan con cámaras menos competentes para volver a encontrar la materia en los defectos de la grabación. Frente a este deseo de escorias como principio de "vida" del soporte, el cineasta puede reconocer algo de su deseo en la textura misma de las imágenes que produce. Es lo que Günther Anders define como "malestar de la singularidad" (1956): ¿cómo introducir lo singular en un mundo indefinidamente obsesionado por la reproducción de lo idéntico? Los defectos del celuloide, su fragilidad, la misma usura del tiempo inscriben al cine en una historia, lo hacen participar, en tanto que perecedero, en un mundo real y no en un mundo mágico. Cada filme, cada segmento de película, y cualquiera sea su interés artístico, sigue siendo un ejemplar único.

Perfectamente reproducible y sin defectos de usura, lo digital participa de la "vergüenza prometeica" del hombre frente a la perfección de las máquinas que crea (Anders, 1956). "Nos alejamos del grano y forzosamente perdemos algo, no solamente físicamente, algo de una cultura ancestral de la imagen. ¿Qué perdemos al perder el grano de la imagen? Perdemos lo aleatorio. El grano es lo aleatorio. El ojo y el cerebro tienen necesidad de estocástica, de la no permanencia de la imagen, de su movimiento. La imagen fija es la muerte" (Champetier, 2001).

Por otra parte, lo fotoquímico mantuvo un lazo visual fácilmente detectable entre la cosa o la figura representada y la imagen que se hace de ella. Lo digital rompe ese lazo. Rompe con la larga tradición de las imágenes directamente analógicas, imágenes "ingenuas" en el sentido en que se parecen a la cosa representada: las de la cámara estenopeica, grabado, pintura, fotografía... El proceso de revelación de esta semejanza, él mismo semejante (lo negativo y positivo fotoquímico se asemejan en su desemejanza), se encuentra anulado por la modelización de lo visible y por la inmediatez digital. El tiempo real elimina el retraso, lo diferido característico de lo fotoquímico. Se ha operado una disyunción entre la huella y lo que ella soporta, una figura, una imagen. El latigazo del lápiz de Leonardo traza una imagen que puede parecerse a la mano, a la nube. El moho del muro reproducido en papel por la mano de Leonardo ofrece a la mirada un montón de guerreros lanzados a una batalla. La química particular de los cristales de plata sobre un colodión, una película, provee una imagen que reproduce, aproximadamente, los trazos de la original. Hay semejanza. Con lo digital, la continuidad de esta cadena de semejanzas se rompe, porque la imagen es analizada para ser traducida en informaciones binarias para luego ser reconstituida en la pantalla. Lo que era visible en el soporte se convierte en una escritura comprensible solamente para la máquina que no nos ofrece ningún elemento sensible, ninguna semejanza. Abstracción, entonces.

De súbito, ya no hay soporte manipulable. El contacto físico con la película ya no tiene sentido. Se puede acariciar una cinta de película, pasar el dedo sobre la sucesión de fotogramas, se puede, como hacían los montajistas, humectar el índice y tocar el anverso y reverso de la película para detectar la capa sensible... No hay nada que tocar en un archivo digital. Evacuación de la parte táctil del gesto del montaje. El montajista ya no "toca" las imágenes. El ojo ya no es un dedo, una mano, una caricia.

Y después, lo hemos dicho, falta la química. Tanto en la toma como en el revelado y tirado de las copias, se apelaba a una cierta potencia de las capas y de los baños químicos, y eso seguía siendo parcialmente misterioso. Por un lado estaba la teoría química, y luego la práctica de los directores de fotografía o quienes hacían el etalonaje en los laboratorios, y ambas podían estar en contradicción. La práctica, todavía, corregía la teoría. El saber artesanal de los directores de fotografía seguía siendo en parte intransferible, opaco, singular. Ciertas maneras de hacer desaparecían con la muerte de aquel que sabía esgrimirlas. El etalonaje digital hereda en parte esos *savoir-faire*. También rubrica su pérdida. Cosa asombrosa, ciertas cámaras digitales tienen una "tolerancia" de 10 a 15 aperturas de diafragma: ¿qué necesidad habría entonces hoy de hacer una medida de la luz? Tendríamos todo el tiempo del mundo para rectificar la luz de la más densa a la más clara. Paralelamente, la imagen hiper definida permite volver a encuadrar en el momento del montaje y crear un *découpage a posteriori*. Desaparece así el riesgo que se tomaba al decidir la puesta en escena *in situ*, en el momento mismo del rodaje, mientras que los técnicos y actores profesionales están presentes y pueden interactuar con las elecciones del cineasta. La puesta en escena se convierte en una puesta en página o en una puesta en imagen. Y se insinúa la idea de que el rodaje no sería sino una captura (no significante en sí misma) de un segmento de la realidad o de una situación representada, y que las formas y el sentido no intervendrían sino en un segundo momento, el del montaje-trucado. ¿Cómo no percibir en este recorrido algo fóbico? Terminar con los caprichos fundamentales de la inscripción verdadera. Controlar todo, reducir la parte de las alteridades. El cineasta se convierte en una suerte de hacedor de dibujos animados (*cartooniste*). Filmar quema; poner en escena equivale a controlar ese incendio; poner en escena a distancia, por medio de una pantalla interpuesta, equivale a protegerse de todo recalentamiento. El gesto artístico hace radicar toda su fuerza en el hecho de que no es sino parcialmente controlable.

Lo cierto es que el cine hoy se adaptó completamente a lo digital, y que se pronunció el final de lo fotoquímico. Este final anunciado se corresponde con una redistribución de las herramientas, cualidades y prerrogativas que permitían hacer filmes. A los tiempos de lo fotoquímico le correspondían costos elevados, cualificaciones y competencias altamente especializadas, circuitos de distribución controlados –cuya evolución, sin embargo, iba hacia una mayor liviandad, medios menos onerosos–. Con el cine digital, hemos vuelto, en un primer momento, a una cierta (arcaica) grosería de las herramientas: cámaras pesadas que no podían trabajar sino apoyadas en un pie, consolas de ajuste en el set, etcétera. (Michelangelo Antonioni rueda así, en 1980, *Il Mistero di Oberwald*, video analógico para la televisión; se regocija de poder hacer toda una serie de manipulaciones de los colores "en directo", en el momento del rodaje). Pero el video digital poco a poco elimina las diferencias entre herramientas "pro" y herramientas "*amateurs*". Es asombroso observar que el principio que hemos descripto de sensor en movimiento del prototipo de la cámara Aaton, ya está presente en el iPhone 6. Aquí, la calidad de la imagen ya no está considerada por sus matices, como con la Aaton, sino para estabilizar la imagen en la lógica del *amateur*. Lo que representaba ayer una performance tecnológica del prototipo de cámara profesional, hoy está potencialmente en las manos de todo el mundo. Por un lado, los creadores que se interesan en la naturaleza del proceso de fabricación de la imagen y sus cualidades; por el otro, los que quieren que todo el mundo haga las imágenes más aceptables para todos, lo que significa estabilizarlas leyéndolas, para vender siempre más aparatos. Sigue habiendo evidentemente un uso suntuario de lo digital, como ayer de lo fotoquímico, pero un número siempre creciente de *amateurs*, y de *amateurs* sin mucho dinero, de ahora en más tienen acceso a herramientas y materiales relativamente sofisticados. Pérdida de la competencia, por un lado, extensión de la experiencia filmada, por el otro.

Lo que desaparece al mismo tiempo que lo fotoquímico es el tiempo requerido por el trabajo de laboratorio: revelado de la película e impresión de una copia de trabajo del crudo que se realiza en menos de un día: uno puede ver el crudo al día siguiente del rodaje. Con lo digital, la imagen es legible durante el mismo rodaje, acelerándose el principio de inmediatez. Hablemos de un cambio de ritual. La "tensión" de lo fotoquímico conlleva una comunidad temporaria –el equipo– para imaginar una imagen (que no se verá sino más tarde), y entonces para vivir el rodaje todavía como una hipótesis a verificar. Esta tensión no es la misma en ocasión de un rodaje en digital, porque la imagen (verificable *illico*) se vive más como una certeza y menos como un devenir. Dicho esto, los sistemas más sofisticados en digital utilizan el principio de una imagen "cruda": el formato RAW, con el cual la imagen no es visible inmediatamente. Volvemos a encontrar entonces

las coacciones del laboratorio –convertido en digital– con ingenieros de visión presentes en el rodaje y que controlan la señal en el *workflow*.

Esto es lo que determina dos posiciones de realización. Con lo digital, el realizador puede seguir la grabación de un plano en un monitor de control. Se lo puede decir así: progreso del control, progreso del dominio, divulgación inmediata de la escena filmada a una parte del equipo. El rodaje y la mirada sobre el crudo se convierten en una sola y única cosa. El principio de una mirada en perspectiva salta. Con lo fotoquímico, imposible volver a ver inmediatamente en una pantalla lo que se ha visto con los propios ojos durante el rodaje de una escena. Cuando llega la etapa del control, es demasiado tarde, el rodaje es tiempo pasado. Entonces se decide si es necesario o no hacer *retakes*, y esa decisión involucra el plan de trabajo, los diversos calendarios, el dinero de la producción; también abre a eventuales modificaciones de la escena. Hay (había) entonces dos miradas, o dos tiempos de la mirada. Una primera mirada (el cineasta, el operador, el asistente, la apuntadora, etcétera) en la escena que se está rodando, es decir, que se está grabando; y una segunda mirada, al día siguiente o más tarde todavía, en la escena pero esta vez revelada en el laboratorio, copiada sobre una película soporte y proyectada en una pantalla. ¿Cómo no comprender que ambas miradas, eventualmente discordantes, no tengan sino poco que ver con la mirada instantánea del operador y del cineasta sobre el plano en el mismo momento en que se lo está grabando? Por cierto se puede volver a él al día siguiente. Pero es raro que la primera mirada sobre esos crudos digitales se convierta en una mirada proyectada sobre una pantalla. Observadas en una pantalla o en un visor de control de video (por ejemplo, los que están instalados en las cámaras 35 milímetros), las imágenes cambian de tamaño, como la percepción del efecto que pueden producir. Las duraciones, por ejemplo, cambian en función del tamaño de la imagen. Es la razón por la cual se procede, en el transcurso del montaje, a premezclas que permiten una pasada en la sala de proyección. De la mesa de montaje a la gran pantalla, no se trata para nada del mismo filme. La inscripción cinematográfica es más dependiente de su soporte que la inscripción gráfica. Cualquiera sea la edición, un verso de Victor Hugo sigue siendo el que es; no podemos decir lo mismo de sus tintas. Con la imprenta, el texto siguió siendo el que era, palabras y sentidos, cualquiera fuera el soporte sobre el cual se lo imprimía. Con la fotografía y el cine, el soporte adquiría importancia y podía participar de la forma y del sentido mismo de la obra fílmica. Con lo digital, el soporte desaparece.

Fotograma

O imagen. La más pequeña unidad de un filme. Hubo, en las tomas, 15, 16 o 18 fotogramas por segundo, en los primeros tiempos, luego 24 por segundo a partir del cine sonoro. El fotograma es una *fotografía* tomada a 50ᵉ de segundo, aproximadamente (1/48ᵉ de segundo por 24 imágenes por segundo). Una imagen detenida. Si pasa que un movimiento en la imagen es más rápido que la obturación, quedará borroso, pero el fotograma seguirá siendo fijo: un borrón del movimiento. Lo que hace que las cosas se muevan "como en la vida" depende del pasaje de la cinta que asegura el proyector. Para evitar el centelleo de la imagen debido a la sucesión veloz de zonas sombreadas y claras, vemos 24 imágenes diferentes por segundo, pero cada imagen es develada dos veces por el obturador. Lo que quiere decir que vemos 48 proyecciones de 24 fotogramas diferentes.

Lo que asegura la puesta en movimiento de la película dentro de la cámara primero, y luego en el proyector, es una fuerza, mecánica o eléctrica, y que es exterior a la sucesión de los fotogramas. En la medida en que la operación cinematográfica refuerza esa creencia familiar respecto de que "el movimiento es la vida" (o viceversa), realiza el pase de magia de hacer que consideremos una sucesión de fotogramas fijos como un registro del movimiento de la vida. El fotograma es, entonces, *la parte de muerte en acto* en la operación cinematográfica de reconstitución del movimiento de la vida. Detrás del movimiento de la vida, está el *esqueleto programático*, obligado por el movimiento del proyector a imitar una danza macabra en una sucesión de sacudidas. Porque el movimiento que anima la cinta de la película es, tanto en la toma como en la proyección, un movimiento a sacudidas.

En el montaje fotoquímico, los fotogramas están separados unos de otros por una fina tira negra que materializa a la vez la separación de cada uno de los fotogramas con sus vecinos, y el intervalo de tiempo (una fracción de segundo) que separa dos fotogramas. Entonces hablamos de *interimagen*. Este fragmento de vista no registrada es una viruta de espacio-tiempo que falta a la sucesión de dos fotogramas, por muy cercanos que puedan estar dentro del espacio y el tiempo referenciales. La percepción no capta lo que, para el cerebro, es una *ausencia* de informaciones.

La modificación de las cadencias de las tomas y/o de la proyección deja aparecer como tal la sucesión de los fotogramas: una sucesión de sacudidas en lugar de la impresión de continuidad debida al efecto beta. Es constatar que el esqueleto no está lejos de la piel. Cuanto más cambia la cadencia y se ralentiza, la sucesión de imágenes que aparecen como tales más evoca las artes plásticas, exactamente como las fotos del movimiento detenido de Eadweard Muybridge (1887) son expuestas hoy en galerías. Todo el cine, y esto no nos asombra, es objeto en la actualidad de una vasta empresa de recuperación y de diversos reciclajes por parte del mundo de las artes plásticas, penetradas, como todo el resto de la sociedad, por la obsesión del movimiento mecánico (Marcel Duchamp, 1912; Giacomo Balla, 1914). Queda que el espectador que circula en galerías y museos se detenga un tiempo variable a contemplar las obras: todo lo contrario del tiempo obligado del espectador de cine. En síntesis, es tentador, es fácil aislar el fotograma, imagen detenida, del conjunto fotogramático en el cual se inserta y actúa para hacer de él un fragmento imagen-tiempo que se basta a sí mismo. Es una operación sin peligro. El cuerno ha desaparecido, pero el toro también.

En cine, el principio del movimiento es simple: una imagen fija reemplaza a la otra. El cine digital reproduce este principio de lo fotoquímico. El video y la alta definición, en cambio, llegaron para trastocar estos fundamentos. Para ganar cinta, esta imagen se muestra en dos tiempos gracias a la barrida de un haz de electrones. El video entrelazado es la asociación de dos semi-imágenes –dos tramas– ligeramente desfasadas en el tiempo, lo que da un mayor análisis del movimiento que el cine, menos efectos de estroboscopia que el cine pero contornos que nunca son exactos respecto de un objeto que se desplaza. También presenta un efecto de peine más visible (las líneas de la televisión aparecen bajo las formas más orgánicas de la imagen). Después, el video se convirtió en igualmente progresivo y retomó así el principio del cine: una imagen plena (un fotograma) que reemplaza a otra. Con la primera DV que propuso un barrido progresivo (la cámara Panasonic AG-DVX 100), los realizadores y los operadores de cámara encontraron algo de la imagen fotoquímica, principalmente una impresión de definición o de nitidez, y los "defectos" (estroboscopia) de un pasaje a sacudidas (incluso si el principio no sigue siendo sino un efecto). En progresivo, la imagen sigue estando fija mayor cantidad de tiempo, mientras que entrelazada, un poco de la imagen está cambiando un poco todo el tiempo. Por cierto hay análisis a partir de la restitución de las 25 imágenes por segundo, pero en video, este análisis se apoya en un movimiento paradójico: la visión de 25 imágenes "detenidas" mientras que la cinta pasa en continuo y la imagen se restituye bajo la forma de un barrido (véase *Obturador*). Esta contradicción se acentúa por los principios de compresión de la imagen y un movimiento que tiende hacia la fluidez. Hay al mismo tiempo analogía con el funcionamiento del cine (cámara y proyector: véanse *Análisis (del movimiento); Sensores; Fotoquímico/digital*) y desplazamiento hacia otro mundo. El mundo de la similitud. En 35 milímetros, cada fotograma es singular y diferente de aquellos que lo rodean, aun cuando se tratara de la misma escena, del mismo segmento del mundo filmado. La compresión digital se vale de la repetición de series de elementos inmutables sin importar el tiempo que pase: se trata de ahorrar miles o millones de kilobits de memoria. La tarjeta de memoria, el disco duro, no son verdaderamente memoria, porque los datos son fácilmente reproducibles pero también fácilmente eliminables: son dinero. Siempre hay que comprar más memoria.

Frustrar, frustración

Al mismo tiempo que se ve satisfecha durante la función de cine, la *pulsión escópica*, que en principio es de cada *espectador* (como toda pulsión), se ve expuesta a un sistema de *frustraciones*. Mientras que *el apetito de ver* del espectador se presenta como deseo de *ver todo*, de ver todavía más, todavía más cosas, más completamente, ver más allá del ver, y, en consecuencia "atiborrarse los ojos", lo que se produce es lo contrario. Ver, en el cine, *es renunciar a ver todo*. Primero porque hay un *encuadre* que sólo extrae una porción del campo visible ocultando el resto. Luego, porque ese encuadre inscribe en lo visible una *limitación* de lo visible que es posible no ver, pero que no siempre se puede borrar. Aunque no fuera sino por intermitencia, el encuadre se destaca y significa desde entonces que estamos dentro de lo parcial, dentro del *no todo*. Está también ese otro hecho de la experiencia: no es posible ver *verdaderamente* todo lo que se presenta en la pantalla, cada signo se borra ni bien aparece, nada detiene el desfile de las imágenes sino el final mismo de la proyección, la pantalla hormiguea con mil matices, variaciones, significados que no hacen sino pasar. En síntesis, el campo visible tal como está proyectado en la pantalla no está entero ni es todo el tiempo visible.

Los *bordes del cuadro* manifiestan por sí mismos la porosidad o la fragilidad del encuadre, inmutable en ancho tanto como en largo, y sin embargo abierto a todo pasaje, entrada, salida, y animado por los cuerpos filmados que lo atraviesan. Estos pasajes de cuerpos filmados, o de móviles, o de animales que van del campo al fuera de campo, ida y vuelta, pasajes más o menos frecuentes pero siempre posibles,

nos enseñan a tomar nota del proceso de aparición/desaparición que está en juego en el encuadre cinematográfico (y sólo en él): nosotros, espectadores, estamos de algún modo *habituados* a ver encuadrarse y desencuadrarse cuerpos y objetos filmados. El espectador se asocia a ese régimen que combina visible y no visible, y así el lugar del espectador se construye por una suspensión frecuente de lo visible que es frustración intermitente. Nuestra experiencia sensible está tramada por una sucesión de carencias que no se ven colmadas sino provisoriamente. Es posible definir este lugar del espectador de cine como el de un *aprendizaje* del vínculo entre lo visible y lo no visible. Al contrario de lo que sucede "en la vida", fuera de las salas de cine, el *imperium* de la total visibilidad se encuentra contrariado, cortado. Potencia política del fuera de campo.

Al igual que entre montajista y espectador, el principio de frustración está en el centro de la relación entre quien cuenta y el oyente. Entrar en un relato, cualquiera sea éste, es plegarse a esta frustración constante. Lo innombrable del lenguaje está en cada palabra que, elegida, está como lo que falta, como borrada. Sin embargo, no podemos decir lo mismo de las imágenes encuadradas: todo encuadre convoca al fuera de campo y no puede pretender por ese hecho ser un elemento actualizado de un "todo visible", sino ser solamente una parte, un fragmento. Ese *no mostrado* es extremadamente activo, más que lo no inscripto en la lectura. Porque tiene que ver a la vez con el *slalom* que es todo relato (incluido el cinematográfico), *slalom* entre los posibles y los prohibidos, los verosímiles y los no creíbles, los deseados y los rechazados, las esperas y las lasitudes; pero *slalom* también entre las imágenes que ya están ahí, que son muy pesadas, las imágenes ya consumidas, las imágenes por consumir, los dilemas comerciales... sí, pero que abren directamente a las sombras y las oscuridades incluso más rápido que las palabras, a partir de lo cual la frustración se presenta como asombrosamente ambivalente: hace destellar lo que hace desear al mismo tiempo que lo sustrae de la espera del espectador. El espectador frustrado es un espectador sobreactivo. La frustración, en el cine, da a gozar la ausencia de lo que no da. Y en este sentido, no mostrar (todo, de inmediato, incluso, todavía) equivale a intensificar, si no a magnificar, el momento del ver.

Es lo que sucede en el caso del héroe de *Close-up* [*Close up* o *Primer plano*]: los diez primeros minutos del filme, con una habilidad diabólica, nos privan de toda visión directa de Sabzian. El *découpage* y la puesta en escena se ingenian para dejarnos fuera de la mansión acomodada en la cual se despliega la acción que se nos presentó durante largo tiempo como decisiva. Y bien, nos quedaremos afuera, con un chofer de taxi que no dice nada. Una larga espera que se condensa en el plano que ya hemos mencionado del aerosol que rueda largamente por una pendiente. Ahora bien, está táctica de frustración no está solamente destinada a cebar al espectador, a hacerlo desear. No: tiene como objeto presentarnos al héroe de la aventura, impostor declarado, como *alguien a quien no vemos todavía*. Y al que todavía no podemos juzgar con nuestros propios ojos. La frustración del espectador apunta primero a apartar los sentimientos demasiado simples y los juicios demasiado rápidos. La frustración es una lección de moral. El espectador se ve invitado por medio de ello a elevarse "a la altura del hombre", altura que es la suya, en verdad, pero que todas las contrariedades sociales, fuera del cine, se la hacen olvidar.

Un ejemplo más directo: en el comienzo de *Sicilia!* [*¡Sicilia!*], Danièle Huillet y Jean-Marie Straub, 1998), un plano fijo nos muestra obstinadamente al interlocutor del pescador que habla de naranjas. Este personaje está filmado de espaldas, a contraluz, como una silueta inmóvil y negra que no devela su rostro a pesar de la estructura de campo-contracampo en la cual está atrapado. Aquí hay una *negación a mostrar* que es como un desafío a la curiosidad del espectador, que al mismo tiempo la alimenta. Digamos que la frustración del espectador es, un poco más, un poco menos, la clave del gran cine. No mostrar todo, no decir todo, no sobreañadir, darle la espalda a los efectos espectaculares, a las groserías. ¿Por qué? Para construir un espectador digno en todos los puntos, y en las salas y fuera de ellas.

Fuera de campo

Esta noción, esencial para la comprensión del cine, designa una suerte de necesidad: *todo encuadre supone un fuera del cuadro*, todo campo encuadrado y por lo tanto visible necesita un fuera de campo no visible y por lo tanto no encuadrado. Una vez más, la mejor definición de cine está en este hecho constante, inamovible, de que articula lo *visible y* lo *no visible*. Hay que entender "articula" como una asociación móvil y siempre activa, sea de la distancia focal o de la dimensión del plano. Solo los objetivos *fish eye* de 360° parecen excluir todo fuera de campo horizontal, suponiendo al menos una mirada ella misma panóptica. Seguirá habiendo sin embargo una suerte de "fuera de campo" vertical, extraño, que habitualmente no se nota en la experiencia común de las funciones, en las que solo reina la horizontalidad, pero

sobre cuyo escaso efecto tendremos que acordar, pese a que también sea testimonio de una articulación entre lo visible y lo no visible. Esto significa, en verdad, nuestra alienación casi completa frente a la idea de que una pantalla no podría ser vertical, que nada puede pasar por encima ni por debajo de ella, mientras que la derecha y la izquierda de la pantalla, siempre vista/percibida/deseada como horizontal, pueden reservar todo tipo de apariciones-desapariciones. Esto se deriva de una analogía potente con nuestra mirada común y corriente que claramente modeliza la evolución de los formatos. Ahora bien, esta evolución, que parece irresistible, que está impulsada/acompañada por el mercado, lleva al mismo tiempo el principio de una disminución del fuera de campo.

¿Cómo funciona el fuera de campo? Primero, lógicamente, como "fuera de campo", convocando entonces un espacio limítrofe, por así decirlo. Un sonido, el de un automóvil, por ejemplo, o el de una pelota de tenis (*Blow up*, Michelangelo Antonioni, 1966) [ídem o *Deseo de una mañana de verano*] puede "atravesar la pantalla". El sonido (generalmente) *no es visible*. Pero el espectador percibe, o puede percibir, que el objeto sonoro está en el límite del campo entrante, en el borde del campo saliente. Estamos dentro de una contigüidad entre lo visible y lo no visible. Este último es imaginable como referido a la porción visible que se desprende respecto de un segmento más "grande" de no visibilidad. En efecto, los bordes del cuadro serán percibidos como *bordes*, delimitantes y delimitando.

Otra dimensión del fuera de campo aparece cuando el espectador está en estado de suponer (de temer o de esperar) que lo que está en el borde del campo no pertenece a ese campo. Un sonido puede atravesar el campo sin que sea identificado, abriendo entonces a un fuera de campo inquietante de otro modo. Nosotros, espectadores, circulamos la mayor parte de las veces entre el *reconocimiento*, el *desconocimiento* y lo *desconocido*. El fuera de campo es portador de esta ambivalencia: adivinamos o no, lo que adivinamos nos tranquiliza o nos aterra, al igual que lo que no adivinamos. Digamos, de otro modo, que el fuera de campo es el lugar del ejercicio, para el espectador, y en directo, de una cierta sagacidad, de una capacidad de presentimiento.

Entonces es una simplificación pensar el fuera de campo como *espacial*: lo que está alrededor del campo, esa oscuridad de la sala que rodea la luz de la pantalla. Hay una dimensión *temporal* del fuera de campo: *antes* de la entrada en el campo (en lo visible), *durante* el pasaje al campo, *después* de la salida del campo (retorno a lo no visible). Antes, durante, después, son los tres tiempos de toda temporalidad narrativa. Esta inflexión temporal es también una *dramaturgia* (lo que la definición espacial del fuera de campo no ofrece): lo que va a suceder (guerra o paz), lo que está sucediendo, lo que se desvanece. La relación campo/fuera de campo es *narrativa*. Así se entiende la eficacia del fuera de campo (con *Blow up* [ídem o *Deseo de una mañana de verano*], lo no –todavía– visible se inscribe en el campo de lo visible: hay un vínculo fuerte entre fuera de campo y no visible que coloca el acento sobre la dimensión temporal del fuera de campo: lo que no es visible va a convertirse en visible y por lo tanto va a "estar" en el campo; otro ejemplo, *The birds*, de Alfred Hitchcock, 1963 [*Los pájaros*]: cada vez que volvemos al plano de las estructuras metálicas donde están posados los pájaros del filme, éstos son más numerosos, y así la amenaza se precisa).

Si "todo" estuviera en el campo, si "todo" fuera visible, ¿cómo se mantendría el resorte de la *sucesión*? Nuestras culturas, antes nuestras sociedades, fueron forjadas por el secreto, el misterio, lo desconocido, la intriga. Habitamos dentro de ese círculo de relatos, estamos hechos de esos *agujeros* en el tejido del lenguaje tanto como dentro de las representaciones de lo visible. El fuera de campo se hace cargo de nuestra necesidad de relato en la articulación visible/no visible. Ningún relato dice que después de él será el fin del mundo, el fin de los relatos. Es exactamente el rol del fuera de campo, hacernos sentir que todavía hay *reserva*.

¿Y qué sucede con esta *reserva*? La pantalla luminosa se desprende dentro de una burbuja de oscuridad que engloba el fuera de campo (esta sombra que envuelve el rectángulo luminoso de la pantalla), y la sala de cine misma. Hundido en esta oscuridad envolvente, el espectador percibe (más o menos) una continuidad entre el fuera de campo de la pantalla y la sala entera fuera de campo. Dicho de otro modo, el lugar del espectador es siempre el de un fuera de campo atrapado en la oscuridad y, tal como la articulación visible/no visible entre la pantalla luminosa y la oscuridad que la rodea (lo no visible), encuentra una suerte de prolongación indefinida entre lo visible de la pantalla y lo no visible de la sala en donde está el espectador. El espectador está "en la oscuridad" y esa noche puede estar poblada de toda suerte de fantasías soñadas por él, y vinculadas o no a lo que sucede en la pantalla. La "oscuridad" que se hace en la sala cuando comienza la proyección instala un espacio intermedio que abriga a los espectadores y los conjuga a ellos mismos con el fuera de campo de la pantalla. Entre el cuerpo espectador y el cuerpo actor, uno que mira al otro filmado, se abre un fuera de campo aleatorio, una zona de no visibilidad en donde llegan a desaparecer los cuerpos filmados cada vez que "salen de campo", y desde donde reaparecen los mismos cuerpos filmados cuando pasan de la noche del fuera de campo a la pantalla en donde la noche misma es visible. Esta zona en donde no se ve nada pero donde todo se estremece en la oscuridad, define el verdadero influjo del fuera de campo cinematográfico: no se limita a los bordes del cuadro. Invade la sala entera.

Si aceptamos que ese volumen no cuantificable de fuera de campo llega al mismo tiempo a completar y a perturbar lo que sucede dentro del campo, podemos formular la hipótesis de que algo no pensado, no racional, no definido busca producirse allí, en ese volumen de lo no visible, precisamente al abrigo de las miradas, en una suerte de intimidad no consciente con el espectador. Ese fuera de campo en su extensión es ciertamente el lugar y el tiempo del espectador. Ese lugar imaginario del espectador en ese fuera de campo no limitado por los bordes de la pantalla puede definirse como *un espacio-tiempo de libertad*. Lo que muestra la pantalla puede llevar al espectador a flotar fuera de la pantalla. Hay una deriva *fuera del encuadre*, un deslizamiento hacia lo que puede emparentarse con un *soñar despierto*.

Fundidos

Fundidos a negro, a blanco, rápidos o lentos, encadenados o no, tienen un uso de puntuación, pero de una puntuación *suave*, por así decirlo, que modela la continuidad sin quebrarla. Su mismo nombre indica esta modestia: se funden en la escritura, allí se confunden. Primero, tenían el sentido de un pasaje de tiempo que materializaba una elipsis, y entonces la suavizaban. La historia del cine les pasó por encima y ahora su uso se lee como una suerte de homenaje al pasado. Un uso contemporáneo de esas formas, bajo la especie del *fundido encadenado*, se convirtió en la herramienta de montaje comodín de los filmes en los que se descuidó el recurso de los *raccords*. Vemos fundidos ligeros que encadenan las últimas imágenes de un plano X con las primeras de un plano Y, enmascarando así el corte y el *raccord* a la vez. No se trata solamente de una respuesta perezosa a una puesta en escena que es ella misma perezosa; la ilusión de continuidad lisa y sin desgarros se ve acentuada todavía más. El filme se convierte en ese "largo río tranquilo" emparentado con una interminable publicidad que despliega imágenes de objetos, vestimentas o moradas que se proponen a la venta y que se muestran bajo el modelo del "carrousel"

(*Carosello* fue en Italia, durante décadas, el nombre genérico que se daba a las tandas publicitarias de la RAI). De más está decir que se trata de una facilidad que no facilita sino la ingestión (el engorde) del espectador. Tenemos una concepción más ácida de estas figuras de estilo. El fundido encadenado debe subrayar el borramiento de un momento de diégesis, su desaparición, y la aparición de otro momento, por lo tanto debe marcar no solamente una continuidad sino también un hiato cuya saciedad mismo designa. La pregunta se convierte en: ¿qué ha sucedido "en el interior" de ese fundido encadenado? ¿Qué fragmento de historia ha sustraído? ¿Qué es lo que falta? Los fundidos son inquietantes.

Gelatina

La gelatina es la materia prima de la película. En ella están sumergidos los granos de haluro de plata. Mientras que cada grano "difiere ligeramente de su semejante" (Martin Roux, 2012), la gelatina tiene como rol asegurar su distribución a la vez *homogénea* –para obtener una cinta de película lo suficientemente lisa como para atravesar el canal de una cámara–, y *aleatoria*, porque nunca ha sido posible "organizarlos". Así, la gelatina materializa la relación de dominio entre lo que ha sido alisado (para pasar por los mecanismos del aparato) y lo que sigue siendo rugoso y poroso en la materia del filme (véase *Película*).

Sigue siendo imposible fabricar gelatina sintética. Obtenida a partir de una treintena de gelatinas animales, la gelatina resulta de la transformación del colágeno que constituye el tejido celular de la piel y de los huesos, principalmente de las vacas. El colágeno es una proteína. Las proteínas son moléculas fabricadas por lo viviente. La fabricación de la película y su tratamiento químico son *praxis* que implican gestualidad y técnica: el trabajo de los hombres.

Lo fotoquímico y lo digital desarrollan dos panoplias, una no menos compleja que la otra: lo digital también proviene de un trabajo (la programación); pero las fallas de lo digital hacen aparecer *el lenguaje de la máquina*, mientras que las fallas de lo fotoquímico remiten *a la parte subjetiva* del hombre, que debe liberarse de ellas. Ésta es toda la distancia que hay entre la "imagen tejido" y la "imagen testimonio" que evoca Johan Van der Keuken en el comentario de su filme *Le chat* (1968). "El arte podría ser un medio de liberación, una manera de verse a uno mismo y al otro de más cerca. Es la razón por la cual un filme puede ser muy simple, una combinación de lo tupido de la lana y del eco claro del vidrio."

Guión

Hubo en la historia del cine, en esa parte de esa historia que lleva el nombre de "ficción", guiones impresionantes en lógica y fantasía al mismo tiempo. Es de temer que esta edad de oro del guión haya quedado atrás. La misma posibilidad de contar historias en el cine depende de un cierto estado del mundo. En tiempos del reino de Hollywood o de Cinecittà (que terminan uno y otro en los años setenta), era imperioso tanto el deseo de construir un mundo como de decaparlo a través de un guión. Para los estadounidenses (incluidos los europeos que se habían instalado en Estados Unidos antes de la Segunda Guerra Mundial), había un modelo social y económico a promover cuya potencia y su misma atracción autorizaban la crítica. Y los guionistas no se privaban de hacerla. Esta dimensión crítica del guión hollywoodense estalla en cantidad de grandes filmes. Pero los mejores guionistas de esta bendita época eran sencillamente los mismos realizadores, que trabajaban con los mejores guionistas pero que intervenían fuertemente en todos los estadios de la escritura. Fritz Lang, Ernst Lubitsch, Billy Wilder, Leo McCarey, Preston Sturges, Joseph L. Mankiewicz, George Cukor o Vincente Minnelli hicieron filmes que debían poco y a la vez mucho a su guión. La realización era una escritura en guión que había sido lograda. Filme y guión se entrelazaban indistintamente. La puesta en escena, la escritura cinematográfica, eran tanto el producto como el perfeccionamiento del guión, que se movía sin cesar para mezclarse con lo que iban a ser luego las formas del filme. Salvando todas las distancias, es como si se hablara de "guión" a propósito de Madame Bovary, por ejemplo, dejando entre paréntesis la escritura de Flaubert. Y las adaptaciones francesas o norteamericanas de las novelas lo demostraron bien: es alejándose del "guión" aparente, de la letra del relato, como Jean Renoir (1933) y Vincente Minnelli (1949) pudieron "adaptarlo" a su modo de filmar. Todo separa a ambos filmes, y todo los separa a su vez a los dos de la novela de Flaubert.

Queda el hecho de que el requerimiento de un "buen guión" vuelve periódicamente en las quejas de los productores y de las instancias públicas. No hay "buenos guiones", solamente hay filmes, buenos o malos. Todos los filmes, incluyendo los documentales, son filmes narrativos y cuentan historias con personajes, situaciones, acontecimientos, más o menos improvisados, más o menos escritos. Pero contar una historia no forja un guión: al trabajar, en el mejor de los casos, como un relojero o un dramaturgo, el guionista da la espalda al deseo de invención que lleva consigo cada rodaje, y que se despliega en una temporalidad necesariamente abierta al accidente. Rodar [*tourner*] un filme *siempre* equivale, se lo sepa o no, a desviar [*détourner*] el guión, si es que hubiera uno. Porque las temporalidades, los ritmos, las cesuras de lo escrito, incluso de un "escrito para el cine", no tienen relación alguna con las escansiones temporales de un filme. No son solamente dos sistemas de escritura que difieren radicalmente: son dos planificaciones de los tiempos que divergen y se contrarían. La percepción de una elipsis en una continuidad fílmica es muy diferente de la lectura del término "elipsis", o del agregado de una página blanca. En este sentido, el guión es un peso muerto del cual conviene alivianarse lo más pronto posible.

Otra cosa es la escritura de escenas o fragmentos de escenas a medida que el rodaje avanza y que el filme va tomando forma. Es el método que adopta Jacques Rivette y sus guionistas (entre los cuales están Christine Laurent y Pascal Bonitzer), que escriben noche tras noche en función del desarrollo de los personajes o de las intrigas. Volvamos a decir aquí hasta qué punto la improvisación (que puede adoptar mil formas) es esencial para que llegue un cine que no esté premasticado, que no dé a su espectador la terrible impresión de que nada se mueve en el barco pese a las corrientes, incluso pese a las tempestades (metáfora marítima adecuada para los filmes de Jacques Rozier, entre los más improvisados; pero pensamos también en *L'Atalante* de Jean Vigo, 1934). En cuanto a los filmes de Jean Renoir, en parte escritos y en parte improvisados, llegan a hacer sentir este principio de incertidumbre del que hemos dicho que estaba en el centro de la experiencia cinematográfica (*La Règle du Jeu*, 1939) [*La regla del juego*] y de la relación del filme con el espectador, siempre problemática.

Evidentemente, prescindir de un guión no quiere decir no trabajar antes del rodaje. Leer, escribir, preparar, investigar: decimos que todo gesto cumplido antes de un rodaje ya es parte activa en ese rodaje. Que se comienza a hacer un filme incluso antes de tener una cámara en las manos. Una vez más: el cine es también *cosa mentale*. Sucede sin embargo, en la práctica documental, que las hipótesis de partida se ven desmentidas por la realidad filmada, y que hay que reorientar el filme por otra pista. Los rodajes largos, varios meses, un año, incluso más, hacen que las personas filmadas (porque se trata de personas

reales, tomadas en sus vidas reales y en las relaciones de fuerza que esas vidas suponen) desarrollen, sin necesariamente tener conciencia de ello, "su" guión, y esos guiones pueden entrecruzarse cuando esas personas tienen relación unas con otras (son candidatos a una elección política, por ejemplo). Entonces, calculándolo o no, los "personajes" actúan sobre sus relaciones y sus relaciones de fuerza, en la realidad, aprovechando la ocasión del filme para hacer avanzar sus intereses. El rodaje del filme, su duración, desencadenan iniciativas que *hacen ficción*. Un rodaje documental puede convertirse de este modo en performativo. Es lo que sucede en *Rêves de France à Marseille* (Comolli-Samson, 2001-2007).

¿Qué es escribir para alguien que filma? ¿Cómo escribir lo real? ¿Cómo escribir al Otro? ¿Es posible e incluso deseable? "La hoja de papel es para mí, quizás, el cuerpo de los otros", dice Michel Foucault en la entrevista que dio a Claude Bonnefoy en 1968 para hablar de su relación con la escritura. Evoca la infancia cuando observaba, frente al paciente, a su padre médico: "No es él quien habla, sino que él es quien escucha. Escucha la palabra de los otros, no para tomarla en serio, no para entender lo que quiere decir, sino para acorralar a través de ella los signos de una enfermedad seria, es decir, una enfermedad del cuerpo, una enfermedad orgánica. El médico escucha pero es para atravesar la palabra del otro y unirse a la verdad muda de su cuerpo. El médico no habla, el médico actúa, es decir que palpa e interviene. El cirujano descubre la lesión en el cuerpo dormido, lo abre y vuelve a coser, opera: todo esto en el mutismo, en la reducción más absoluta de palabras. Las únicas palabras que pronuncia son las palabras breves del diagnóstico y de la terapéutica. El médico no habla sino para decir de una palabra la verdad, y entonces prescribir la receta." Anticipar lo real no es un programa definitivo, es una escritura de la promesa. "La escritura consiste esencialmente en emprender una tarea gracias a la cual y al cabo de la cual yo podré, por mí mismo, encontrar algo que no había visto anteriormente". Escribir es la ocasión de pensar. Es una operación simbólica que no pasa necesariamente por el guión en tanto programa, sino considerando lo que ella no puede controlar frente a lo que el cineasta quiere poner en actos. Foucault agrega, en esa entrevista publicada en 2011 bajo el título de *Le Beau Danger*, lo que él siempre compara con el gesto médico: "Diagnosticar lo que quise decir en el momento en que comencé a escribir". Escribir lo real es obligarse a reconocer lo que se juega y lo que se reproduce: esos grandes movimientos de la realidad que son también los relatos. Si consideramos que la escritura es una receta médica, entonces responde a otra dramaturgia que la de lo real que continuaría siendo la constatación de la enfermedad. La escritura permite volver a pensar el final.

Hipnosis

Vemos en *Let There Be Light* de John Huston (1946) una sesión de hipnosis terapéutica. Un psiquiatra militar hipnotiza a un soldado víctima de un traumatismo de guerra y que perdió toda referencia de la memoria. El paciente se duerme y obedece mecánicamente a las órdenes del hipnotizador, su brazo se pone tieso, etcétera. Creemos que esta descripción sumaria bastará para apartar toda analogía entre el lugar del espectador y el lugar del hipnotizado. El espectador de cine no está hipnotizado por la proyección de imágenes en una pantalla y los sonidos por los altoparlantes. Muy por el contrario, sus capacidades perceptivas y sus deseos se ven aguzados sin que pierda la conciencia. Si se puede hablar de la función [*séance*] de cine como de un "soñar despierto", no se trata para nada de una sesión [*séance*] de hipnosis. Más bien creemos que en todo momento el espectador pasa por estados diferentes que siempre combina entre ellos: a veces el encuadre desaparece de la percepción de la imagen, y estamos "en el interior"; otras veces el encuadre se hace consciente; otras veces el entorno y la situación material del cuerpo espectador son los que se notan; y a veces desaparecen de la conciencia en beneficio de la acción filmada y de la proyección que el espectador lanza para compartirla. Las últimas generaciones de televisores HD presentan pantallas ligeramente cóncavas con este eslogan: "inmersión total". Esto es lo que queda claro. Se trata de perder la referencia de una exterioridad que el encuadre convoca una y otra vez. Se trata de que la percepción del encuadre se borre y el espectador entre en la ilusión reforzada de haber pasado "al interior de la imagen". Habría que preguntarse por esa fantasía de una imagen envolvente, como un vestido, un abrigo, una protección, más que una inmersión. Justamente la noción de "inmersión" no puede dejar de remitir a algún tipo de flotamiento fetal en un líquido. ¿Y habría algo así como una regresión en ese deseo de no ver el encuadre? (véase *Denegación*).

Historia(s)

No hay "historias" del cine sino una sola historia, como no hay sino un mundo (Badiou, 2008-2009). Esta historia sintética no gana con ser segmentada en países, culturas, épocas, lenguas, estudios, cineastas, etcétera. Sería precisamente arruinarla no ver hasta qué punto, tanto en el cine como en los medios, *todo se sostiene*: la economía, la técnica, el arte, el comercio, la ideología, los particularismos. Y en esto ya se inmiscuye la *mundialización*. La historia del cine es exactamente la que da cuenta a la vez de las modificaciones de técnicas en las tomas y la proyección, en las máquinas, en las normas inducidas por esas máquinas; y la que modula el lugar del espectador en función del estado de las representaciones audiovisuales en este siglo y medio; también es la de los límites de lo representable transgredido sin cesar por los cineastas, por un lado, los comerciantes, por el otro; la de las influencias que la evolución de las técnicas tiene sobre los artistas, y recíprocamente; la de las determinaciones económicas que, antes y después, regulan las evoluciones técnicas, las convenciones narrativas, los mismos relatos que expresan los filmes; es también la de la puesta en condiciones de los espectadores, de su orientación hacia tal o cual circuito, de su *explotación* (un término familiar al mundo del cine, en el que los "explotadores" "explotan" los filmes).

Historia una y nuestra. De todas las artes, el cine es nuestro contemporáneo junto con la fotografía, y más todavía que ella. Hemos asistido a su nacimiento. Hemos conocido a Henri Langlois y Georges Sadoul, que conocían a Louis y Auguste Lumière. Todo esto sucedió en el comienzo de los tiempos modernos, y además no fue completamente ajeno al advenimiento de estos tiempos. En síntesis, la historia del cine es antes que nada *nuestra* historia, la historia de este siglo, el siglo XX. En este mismo sentido es que el cine no es del todo un "arte" como las demás artes: desde sus inicios (y entonces ha nacido bajo nuestros ojos) se mezcló con la Gran Historia, la de los capitales y las técnicas, las guerras y las colonias; en consecuencia, el cine no "refleja" el mundo en sentido fotográfico sino que lo "representa" en sentido político, en el sentido en el que es uno de los actores principales de su devenir, en el que las contradicciones del mundo contemporáneo están "en" él, lo modelan; el cine lleva sus huellas y deja leer esas contradicciones. Se convierte por ello en la historia de nuestras alienaciones y de nuestras esperanzas. Inversión de la perspectiva.

Identidad

No hay identidad sin el *otro*. Sea su cuerpo, voz, mirada, animal –o máquina. Desde el telescopio, desde los desarrollos de la óptica entre los siglos XVI y XIX, la *voluntad de poder* del hombre moderno, el hombre de las ciencias, pasó en gran parte por la mirada –por medio del ojo *mejorado*–. Salida de la magia, acantonamiento de la fantasmagoría en el registro de las *distracciones*, de los exhibicionistas de feria. Del lado de las herramientas que trabajan lo Visible, las teorías eruditas y las prácticas empíricas forjan una nueva dimensión de las representaciones: siempre más precisas, más fieles, poderosas. Lo infinitamente lejano y lo infinitamente pequeño son conquistados a la vez; el movimiento se detiene antes de ser analizado imagen por imagen; el ralentí permite ver lo infravisible de igual modo que lo acelerado supera las temporalidades de los procesos visibles (la eclosión de una flor). En síntesis: por medio de la herramienta, el hombre parece asegurar su dominio sobre los invisibles vueltos visibles.

Günther Anders denomina *vergüenza prometeica* a "la vergüenza que se apodera del hombre frente a la cualidad humillante de las cosas que él mismo ha fabricado" (1956). El hombre contemporáneo, escribe, se ve humillado por la perfección y la multiplicidad de las cosas que fabrica, mientras que sabe que *no se vive sino una sola vez*. Máquinas perfectas, por un lado, hombre mortal, por el otro: aquí hay una *perturbación de la identidad* que Anders define como "*malestar de la singularidad*", y que llevaría a crear lo *singular* en un mundo que siempre tiende a reproducir lo idéntico al infinito. A través del progreso, el hombre busca "*dar un paso suplementario hacia una posible deshumanización*" sin por ello renunciar a la idea de que hay "hombres".

La apropiación de la máquina protésica por parte del hombre es evidentemente recíproca. Inmediatamente nos convertimos en los productos de las herramientas que fabricamos. Hay una dependencia del usuario respecto de "sus" máquinas (Simondon, 1958). Esta prótesis, la cámara, ya ha sido apropiada, desde siempre, por nuestro sistema cerebral. Una rama de más, en suma, una ramificación en el arbusto neuronal que no termina de crecer debajo de nuestro cráneo. Para aquellas y aquellos que hicieron el trabajo de encuadrar su ocupación principal, su obsesión, es cierto que esa cámara está incorporada a ellos y mentalmente integrada a ellos. El artista y el instrumento son más sensibles juntos. Hay una vacilación del sentimiento de identidad: lo que no es *yo*, se siente como *yo*. La ergonomía de las cámaras, su facilidad para ser tomadas en las manos o ser llevadas favorece todavía más la dulce ilusión estar un poco más "dotado" (véase *Sensibilidad*).

Ideología/periodismo

En las pantallas, alrededor de las pantallas, detrás, pasan las palabras: unas se borran, otras flotan y giran en las cabezas, los periódicos, y una vez más las pantallas. Ese ballet de palabras, coreografiado por las relaciones de fuerza tal como siempre pesan sobre nosotros –nosotros, los *dominados*– constituye lo que en otros tiempos se denominaba "ideología". La "visión de mundo" propuesta y propagada por los principales torbellinos de palabras en uso es evidentemente la de los mercados (y su dependencia: el deporte). Toda inscripción en todo espacio, público, privado, si es que la distinción es todavía pertinente, y la generalización de las pantallas nos puede hacer dudar de ello, lleva o hace un signo que forma remolinos con todos los demás. Vivimos en una atmósfera significante. Y esas significancias están alineadas más bien del lado de la atracción más fuerte, la ideología del mercado-respuesta para todo. Por cierto es el desafío de las artes de la representación –dibujo, caricatura, grafiti, escultura, dibujo animado, fotografía, ballet, teatro, cine– el compartir en diversos grados el doloroso privilegio de ser o bien lo bastante rápidamente o bien lo bastante explícitamente "portadores de sentido". Para apartar los malentendidos más frecuentes, "sentido" aquí no concierne solamente a lo que "dice" o "muestra" la representación considerada. Es el "lugar" *del conjunto de las formas* que la constituyen, es su inserción en el conjunto de representaciones activas aquí y ahora que llevan consigo un sentido. Lo que la obra (cualquiera sea ésta) propone como discurso (simple o plural) sin duda es "ideológico"; pero lo que cuenta es, más bien, que sus condiciones de producción, de existencia, de formación y de desarrollo no puedan sino remitir a las capas ideológicas que acompañan y determinan o envuelven esas condiciones.

Hay una suerte de ingenuidad escolar en creer que solo el enunciado es portador de valores o de sentidos coherentes con una época. Las *formas*, sin las cuales no habría enunciado alguno, son las primeras afectadas por lo que antes se denominaba "la ideología dominante", que hoy definiremos como los sistemas de pensamiento vinculados a la dominación económica, política e ideológica de lo que Pierre Bourdieu denominaba "los amos del mundo". Sin encarnizarnos con ellos, pensamos en esos filmes documentales que hacen desfilar un cierto número de pensadores, todos ellos estimables, todos contestatarios del orden establecido, pero que están filmados con muy poca diferencia respecto de la forma en que la televisión tiene la costumbre y la ventaja de hacerlo: dentro de una negación total de la potencia de las formas. Su mensaje, por subversivo que pueda parecer a la escucha, no quebranta en nada las formas mismas a través de las cuales ese mensaje se transmite. Michael Moore, por ejemplo, hace un filme contra George Bush, pero que perfectamente podría ser transmitido por Fox News, la televisión que precisamente sostiene a Bush (*Fahrenheit 9/11*, de Michael Moore, 2003) [*Fahrenheit 9/11*]. Es tanto más simple olvidar que las formas son exactamente lo que percibimos de un "mensaje".

Cuanto más se coloca el acento en aquello que los pedagogos y los responsables de la televisión a lo largo del mundo designan como "contenidos", es decir, historias, relatos, narraciones, tópicos, temas, motivos... y todo eso según un modelo que antes que nada es periodístico; cuanto más se niegan las formas de la representación... más se manifiesta el control ideológico a través de esas formas, formándolas formateándolas, y conduciéndolas en consecuencia a deformar la complejidad de la representación y la comprensión del mundo existente.

Las formas de la representación de lo visible hoy han sido *domadas* por el *acuerdo fundamental* de aquellos que tienen el poder de representar con *sus formas y sus medios el orden establecido,* incluido el momento en que lo burlan. La negligencia de las *formas* se nos aparece como un símbolo de la dificultad del Capital para gobernar sin dirigir. Si pretendemos, si queremos hacer creer que todos los enunciados, incluidos los que critican el orden establecido (una vez más Michael Moore) pueden ser enunciados en todas las formas, incluidas aquellas en las que se manifiesta la dominación de las cadenas televisivas de entretenimiento y soborno, entonces nos engañamos, se nos engaña. Como lo había adelantado sutilmente Marshall Mcluhan hace más de medio siglo "el medio es el masaje". Dulce dominación por medio del *masaje* de la ideología que nos mantiene dentro de su baño. El discurso puede cambiar: si las formas siguen siendo las mismas, no pasa nada sino siempre algo un poco regresivo. Lo que denominamos "conciencia", en el espectador, es antes que nada capacidad de juzgar las formas, dando por sobreentendido que todo conjunto de formas es rico en significaciones (en plural). En una sala de cine, ve formas, escucha formas, siente a través de las formas. La separación (irreductible) entre *mundo del cine* y *mundo de la información* depende de la *potencia de las formas* implementadas en un filme, al contrario, por ejemplo, de lo que sucede en un magazine o un noticiero televisivos.

En el cine, la *distribución* de las informaciones en el transcurso de un filme (objeto temporal, recordémoslo, que va de un comienzo a un fin, a diferencia de un periódico, objeto extratemporal, hojeable en cualquier dirección, y cuyo modelo afecta también al periodismo audiovisual, sin embargo sucesivo y temporal), obedece a motivos narrativos y dramáticos: ¿hay que develar de inmediato lo que uno sabe de antemano? ¿Hay que arrojar todas las cartas sobre la mesa? ¿No disimular al espectador informaciones capitales que no surgirán sino más tarde?, etcétera. Un filme es un juego cuyas reglas no se dan sino lentamente, de forma ambigua, a veces indescifrable. Nada de eso ocurre en un magazine televisivo, *Envoyé spécial*, por ejemplo: se supone que los periodistas autores del "tema" saben mucho, sino todo; la información esencial no podría ser ni disimulada ni diferida, etcétera. Se trate de una novela, de un cuento largo o de un filme, *contar una historia* equivale a jugar con los deseos, las esperas, las curiosidades, las inquietudes del escucha, del lector, del espectador que *sabe bien* que el dramaturgo o novelista *no va a develar todo de inmediato*. Y más todavía el cineasta, que dispone de un modo de representación en el que, lo hemos visto, el cuadro es uns máscara, en donde mostrar nunca es mostrar *todo*. La narración cinematográfica no puede hacer otra cosa que "jugar a las escondidas" con el espectador. No se dice, no se muestra todo, no se coloca al espectador en un lugar de adhesión o de dominio de la situación (lo que no pueden evitar hacer los periódicos).

Ilusión/engaño

El espectador que entra en una sala de cine para ver un filme *desea ser engañado*. En la mayor parte de los casos, no sabe nada de ese deseo. Pero el reino del engaño comienza con el inicio de la proyección, cuando se apagan las luces de la sala y cuando se enciende la pantalla. Ya lo hemos dicho y lo hemos vuelto a decir: la pantalla, toda pantalla, tiene dos dimensiones, alto y ancho. El espectador lo sabe bien, pero ve de todos modos en el mundo filmado un mundo en tres dimensiones, en relieve, en profundidad. En suma, éste es el primer umbral del engaño. Y esta ilusión es esencial: construye el filme como simulacro del mundo, asegura la impresión de realidad, nos hace creer a una semblanza de vida.

Pero de inmediato se construye una relación entre filme y espectador. Esta relación se define por el hecho de compartir una serie de duraciones, que el espectador vive y siente de modo totalmente subjetivo. El montaje del filme puede componer entre ellos distintos planos de 10, 20, 30 segundos, etcétera, duraciones que se pueden medir con un cronómetro, que son elásticas para cada espectador, ya que cada uno tiene su propia aprensión de las duraciones proyectadas. El segundo nivel del engaño se produce en ese *entre* inevitable, indiscutible, en el que se ve inmerso el espectador durante el tiempo en que se despliega el filme, desde la primera hasta la última imagen. Entonces, hay dos pantallas: una pantalla material dentro de la sala, una pantalla mental en la cabeza de cada espectador. Pero no hay sino un filme, que es la combinación de ambas pantallas, de ambas proyecciones. Ahora bien, ese filme que resulta de la doble proyección difiere para cada espectador. A cada cual su filme. Es la razón por la cual la operación cinematográfica se despliega en ese *entre*. Un *entre* que es singular para cada relación de cada espectador con el mismo filme (debemos estas precisiones a Serge Daney, 1970-1983).

Un tercer plano del engaño podría ser denominado *ilusión de totalidad*. No hay pantalla sin cuadro, ni cuadro sin bordes de la totalidad: más allá de esos bordes, la imagen proyectada se balancea sobre lo no visible, el fuera de campo materializado en las bandas negras que empalman con la oscuridad de la sala. Una lucha sorda se despliega durante la proyección entre la conciencia del cuadro, como puesta a distancia de las imágenes que circulan dentro de ese encuadre, y el olvido del encuadre en beneficio de esas imágenes, que desde entonces se contemplan como totalidad, como *todo de lo visible*. La mirada del espectador oscila entre esas dos posibilidades: estar "en" la imagen, ser aquel que encuadra. Imaginariamente, cada espectador, "atrapado" en la situación representada, proyecta allí algo de él mismo que desconoce. Esta proyección mental, segunda respecto de la proyección material que impacta la pantalla, supone más o menos la pérdida de las referencias de los límites del encuadre. El cine es *cosa mentale*. La presencia de un espectador (al menos) constituye la operación cinematográfica en tanto tal, lo que no pueden realizar ni las pantallas, ni el proyector, ni el filme cada cual por su lado.

El engaño concierne incluso a la *impresión de realidad* y la *impresión de continuidad* que, una y otra, hacen creer al espectador que asiste a una reproducción del mundo viviente. El poder analógico de la imagen cinematográfica sostiene la impresión de realidad. La impresión de profundidad añade lo suyo. En cuanto al engaño de la continuidad de las imágenes en su desfile en la pantalla, creemos que es necesario, para la perfección de la ilusión, que la proyección se

interrumpa, que una imagen que se presenta como "detenida" parezca que bloquea el pasaje de la cinta fílmica, y que algo mengüe en la creencia del espectador. Entonces entraría dentro de esa creencia una cierta parte de *confianza en las máquinas*, en su regularidad y en su indiferencia. Todo esto vale para todos los filmes, ficciones y documentales. La ilusión –que es el cine mismo– opera en todos los casos, se trate de una historia más o menos ficticia o de una representación que quiere "reproducir" la realidad. Esta *condición de ilusión* es lo que el periodismo (en sentido amplio) puede pretender evitar. Pero cada vez con mayor frecuencia sucede que el periodista se vale de una cámara y que se proyectan sus imágenes. La información pasa entonces bajo el yugo del cine: la ilusión está irremediablemente vinculada al funcionamiento de la cámara (análisis del movimiento) y con el del proyector (síntesis del movimiento).

El ejemplo mayúsculo de la secuencia del "pasaje por la mesa de montaje" en *Chelovek s kinoapparátom* [*El hombre de la cámara*] (Dziga Vertov, 1929) nos hace constatar *la perennidad* del engaño en el mismo instante en que parece ser deconstruido. El cameraman, de pie en un automóvil, filma un carruaje en donde se encuentran tres mujeres (entre paréntesis, el cameraman o la cámara filmados son las más frecuentes *puestas en abismo* del cine). Llega el momento en que la cámara se demora sobre el caballo que tira del carruaje. Y ahí, súbitamente, la imagen queda fija. Todo se detiene en la pantalla y se invita al espectador a pasar del otro lado, del lado de la sala de montaje, en donde la montajista corta y pega los fotogramas. Súbitamente, cuando esos fotogramas –imágenes fijas, entonces fotos– son reinsertados en la cinta fílmica, el movimiento vuelve, el niño sonríe, la mujer de la pañoleta se mueve, etcétera. Vertov ha querido mostrar al espectador soviético que el cine no era "magia", que era el resultado de una operación técnica y creadora a la vez: el montaje. ¿Pero qué pasa cuando todo se detiene en la pantalla? El proyector en la cabina continúa girando, el celuloide se sigue enrollando en la bobina, sigue siendo proyectado... Saltamos de la imagen en movimiento a la imagen detenida, del cine a la fotografía, pero sin embargo el filme no se detiene, continúa girando según una cadencia de dieciocho imágenes por segundo. Estos diferentes estados de la imagen valen como *imagen paradójica* (Chick, 2011). La deconstrucción del engaño se hace por medio del engaño y lo refuerza. Ilusión del fin de las ilusiones.

Quien desea no ser engañado no va al cine. Hay conciertos, hay exposiciones, están las calles, están los libros. En la sala de cine, el espectador se presta de buen grado a las condiciones del dispositivo:

renunciar a cinco de siete de sus sentidos; renunciar a todo pasaje al acto; desposar el principio de delegación que regula las representaciones: el cuerpo actor para el cuerpo espectador, la palabra y la acción del personaje para el mutismo y la inmovilidad del espectador. Estas condiciones instituyen *la dimensión de realidad* de la función. Tienen lugar en contradicción con los engaños que hacen del espectador un sujeto que consiente una experiencia subjetiva del cine: *el sujeto del filme*.

Empleamos dos términos: "ilusión" y "engaño". ¿Son intercambiables? En el cine, sin duda. *Ilusión* es aquello en lo cual se sumerge el espectador, lo sepa o no, y sin duda lo que él desearía, lo sepa o no. *Engaño* sería aquello que, de esa ilusión, está agenciado para engañar, aquello que es su *medio*: la pantalla, el encuadre, la superficie, la proyección, el análisis y la síntesis del movimiento. La impresión de realidad, por ejemplo, es ilusoria; pero esa ilusión resulta de un cierto número de factores que, realmente, la activan y la hacen aparecer como verdadera. Ella no proviene de una errancia de la percepción o de la conciencia del sujeto espectador. Se impone a cada espectador, cada uno en su singularidad. A diferencia de lo que sucede en los escenarios teatrales, en el que la ilusión también desempeña su rol, la impresión de realidad, más poderosa en el cine que en el teatro, *no desaparece con el final de la representación*. Ella subsiste en la memoria como un hecho sentido, consentido, confesado. La ilusión que se produce durante la función se prolonga en la memoria del espectador como semblanza soberana. El espectador *forma parte* del dispositivo que lo engaña.

Imagen

Otro término mágico. Por más lejanos que sean los orígenes de la hominización a los que vamos llegando, allí nos esperan las imágenes. Dibujadas, coloreadas –y vistas–. Hubo entonces, en todos los tiempos y todos los climas, *imágenes*, temidas o adoradas, que fueron soporte de todo tipo de creencias. Y con las imágenes, hubo hacedores de imágenes y espectadores para verlas. La imagen instala con su espectador una relación que la ubica más allá de ella misma, que hace de ella una proyección, que la coloca en correspondencia con lo no visible. El cine sigue escrupulosamente esta búsqueda de trascendencia y las imágenes que "trafica" se ofrecen como huellas de vida o de muerte. Así es como podemos decir, por ejemplo, que las imágenes de los archivos visuales o audiovisuales *nos contemplan* tanto como nosotros las contemplamos

a ellas. Estas imágenes trascienden los límites de la vida de quienes las han hecho así como de aquellos a los que dejan ver. Son la vida de los muertos. Entonces, debemos velar por ellas. En *S 21* de Rithy Pahn (2003) [*S 21: La máquina roja de matar*], miles de imágenes, fotos de rostros en blanco y negro, conservan la memoria y son signo de aquellas y aquellos a quienes los Khmer rojos torturaron y asesinaron. Es cierto que los ojos fotografiados de los muertos contemplan los ojos vivos de aquellos que los contemplan: ese entrecruzamiento sin encuentro pasa por la mirada del espectador, que al mismo tiempo que cierra el círculo es el primer involucrado.

Cuando las imágenes ya no son fijas sino que están registradas y son reproducidas para restituir el movimiento mismo de los cuerpos y del mundo, entonces tienen que vérselas con el *tiempo*. Un dibujo, una foto, son atemporales. No suponen una *duración de la mirada*. Un segundo o un minuto, a elección del espectador y de la relación que se trama con esta imagen. Un filme, en cambio, es un *objeto temporal*. Las duraciones se convierten entonces en la forma primera de esas sucesiones de imágenes que denominamos "planos". Cuando esas imágenes ya no son fijas sino que parecen animadas por el movimiento de la vida, las imágenes cinematográficas se convierten en huella del *pasaje del tiempo*, registran ese pasaje, lo inscriben como sucesión de pasos hacia la muerte, la desaparición, el envejecimiento, la fatiga... Un plano fijo, por ejemplo, que dure un minuto (1440 fotogramas) repite otras tantas veces la apariencia de una sucesión vida/muerte. El último fotograma del plano es más viejo en un minuto que el primero. Temblor del tiempo que pasa en las cosas, en los cuerpos, en las representaciones. Una manzana filmada está hecha de una sucesión de fotogramas, fragmentos de imágenes que se presentan como idénticas pero que no pueden serlo: la luz ha cambiado, el color, la humedad. El cine está hecho para registrar y restituir esta modificación constante del mundo por parte del tiempo –lo que Cézanne intentó plasmar mediante la forma y el color multiplicando las manzanas–. Entonces hay *cambio* en el interior de un solo encuadre inmutable. Este temblor sordo en un plano denominado "fijo" abre a una cierta *ambigüedad*. Si un plano cambia mientras dura, es que las significaciones que permite captar están cambiando, o son vacilantes, o confusas. Atrapada en el tiempo, la imagen cinematográfica está expuesta a un principio de incertidumbre. Habría que "ir hacia atrás" para verificar el comienzo cuando se ha visto el final. El montaje de un filme responde en parte a esta demanda de recurrencia. Sin repetirse necesariamente, los significantes en juego "se hacen señas" de un momento a otro del filme. Un tapiz que se haría y desharía en el tiempo y que veríamos recomenzar sin cesar, en un presente que absorbe en él el pasado y el futuro. La relación misma entre la pantalla mental del espectador y la pantalla material de la sala conduce a una incertidumbre en cuanto a la "realidad" de las percepciones visuales en juego: la imagen de una manzana la representa, y por lo tanto la ausenta. En la pantalla, ninguna manzana sino artefactos de manzanas que denominamos "imágenes". En un filme, no hay "una" imagen sino centenares, miles, millones de imágenes. Aun si estas imágenes no mostraran sino una sola cosa, diferirían todas en un minúsculo destello del tiempo. La similitud no impide la (pequeña) diferencia.

La lente de un objetivo fotográfico actúa o reacciona (simplificando mucho) como el ojo humano: se forma una imagen en nuestra retina, o dicho de otro modo en nuestra pantalla mental; esa imagen, una vez mejorada, corregida, remite a lo que se presenta en el mundo visible bajo nuestra mirada. Y esta semejanza –que no es sino un producto de la visión humana: una mosca tendrá otra– basta para convencernos de que el ojo, al igual que la *camera oscura*, al igual que la lente fotográfica o cinematográfica, captura un reflejo de lo visible *que no es el todo, ni es la última palabra, sobre eso visible.* Hay que señalar que el mismo órgano, nuestro ojo, nuestro nervio óptico, nuestra zona cerebral afectada a la visión, es el que ve a la vez la cosa y su "reflejo". Ver la cosa o la imagen *siempre es ver una imagen.* Ahora bien, por haber hecho algunas fotos (o más) en su vida, cada uno de nosotros sabe que la imagen producida por la cámara fotográfica no es sino un *algo parecido* a la cosa vista. No un reflejo sino una *apariencia.* Entre lo que vemos y aquello que restituye el aparato, se abre una brecha. Nuestro cerebro trabaja cada imagen, la filtra, la mejora, la reencuadra, todas operaciones que la 'máquina para ver' hace muy imperfectamente, o que no hace (la prueba es el pasaje de aquí en más obligatorio por los programas de corrección y retocado digitales). Entonces es fácil creer que hay identidad entre la visión percibida y la imagen mecánica. Un solo ejemplo: tenemos dos ojos (a excepción de los cíclopes y los tuertos) y la cámara no tiene sino un objetivo: es monocular. Entonces vemos al natural el espectáculo del mundo en tres dimensiones: alto, ancho, profundidad; percibimos los relieves, los ahuecamientos y los bultos. La imagen formada sobre la película, como sobre la pantalla de visualización, sigue siendo desesperadamente una imagen de dos dimensiones. Hologramas y estereoscopios al margen, todos los soportes sobre los cuales se ubican o se pegan o se pintan o se proyectan imágenes, de cualquier naturaleza que sean, tienen dos dimensiones. El filme conserva esas dos dimensiones cuando se proyecta en una pantalla: todas las pantallas son planas y lo serán siempre, incluidas las 3D. Tres dimensiones en nuestra pantalla mental, dos en la pantalla de la sala.

¿Cómo se forma la imagen *fotoquímica*?

El precipitado que tiene lugar cuando se fabrica la emulsión forma cristales de haluro de plata que constituyen la materia sensible. La gelatina asegura una dispersión homogénea pero no regular de los cristales; éstos tienen dislocaciones que denominamos *impurezas.* En el momento de la exposición, los fotones impactan a los cristales. Se desprenden electrones libres y se desplazan dentro de la estructura del cristal hasta que quedan atrapados por las impurezas (responsables de los campos eléctricos locales). El electrón atrapado forma un átomo de bromo (aniones bromuros) y atrae por reacción eléctrica un ión de plata (catión de plata), partículas infinitesimales de plata fotolítica. Un grano tiene que ser impactado por cinco fotones para formar su primer átomo. Cuantos más fotones haya, y entonces cuanta más luz, más cristales habrá –que forman, en un proceso llamado reducción, la imagen latente–. El revelado consiste en transformar la imagen latente en imagen visible por medio de un intercambio de electrones que amplifica considerablemente el proceso de transformación del cristal en un montón de plata metálica (el grano). La *granulación* que resulta de todo esto da esa impresión de discontinuidad y de movimiento del grano cuando ocurre la proyección (véase *Aleatorio*).

Querer reproducir perfecta o mecánicamente lo real es un objetivo antiguo y constante. Los intentos de la televisión en 8 k o en 10 k que realizan los japoneses son reveladores respecto de este movimiento tecnicista: los espectadores de esos ensayos evocan la impresión de estar frente a una imagen como frente a una ventana (¡oh, Bazin! ¡Oh, Alberti!). Mejorar sin pausa la performance de las máquinas significa situarse en la perspectiva objetivista y preformativa de una *fantasía de reproducción* de la realidad visible. Nuestra hipótesis es que, más allá del primer proceso de reconocimiento que debería más bien tranquilizar al espectador, hay una *inquietud que se irradia lentamente en cuanto a lo que todavía podría "esconderse" detrás de esta superficie de semejanza.* La dimensión de ambigüedad mediante la cual definimos la imagen cinematográfica puede entenderse así como *suposición de un plano detrás* o de una profundidad. ¿Esta tercera dimensión que vemos sin ver no es aquella que nos oculta una "cuarta" dimensión? Y de igual modo, lo que está excluido del encuadre puede volver, lo mismo u otra cosa. El lugar del espectador sería a la vez el de la confianza y el de la sospecha. ¿Qué hay “detrás de la imagen”, la pregunta misma de Serge Daney (1983)?

Las imágenes fotoquímicas, estéticamente trabajadas en función del “trabajo” mismo de los granos de plata, forman una *representación de lo viviente* a la cual solo puede aspirar una aproximación artística al mundo visible y no visible. Marcadas por la materia y por sus defectos, llevan paradójicamente todavía más la marca humana, y manifiestan quizá más que la imagen digital la parte subjetiva de la representación. Hasta en la maestría, lo aleatorio persiste como confrontación con una realidad que se nos resiste. Las tecnologías, con toda evidencia, no son neutrales, pese a las palabras bellas de los comerciantes (véanse *Fotoquímico/digital; Matriz; Película*).

Impresión de realidad

Es un rasgo específico de las imágenes cinematográficas: la impresión de realidad no está vinculada solamente a la “semejanza” entre la cosa y la imagen, tampoco a la *profundidad de campo* que imita las tres dimensiones de nuestra visión binocular; ella está garantizada por el movimiento de las imágenes y la impresión de “vida” que se desprende de él. La impresión de realidad es una de las componentes del *engaño* cinematográfico. Reconocemos el movimiento que desempeña la sucesión de imágenes como el movimiento mismo del mundo viviente. Esto basta para conferir al cine un poder, una capacidad de metamorfosis, una versatilidad, una reversibilidad temporales que la fotografía no puede producir (produce otra cosa: lo que fija la mirada). Ahora bien, ese movimiento de las imágenes es un producto (un artefacto). Nada se mueve en un fotograma. Todo pasa *entre* los fotogramas, en una reserva no visible, un “paso”, una *interimagen* que articula las imágenes inertes y les da el poder de *parecer que se mueven por sí mismas*, dicho de otro modo, el poder de engañar a la mirada.

Este movimiento requiere tiempo para realizarse, duraciones para inscribirse. El filme es un *objeto temporal* no solo porque se despliega en el tiempo, desde un comienzo hacia un final, sino también porque cada uno de sus instantes se despliega en una duración. En este sentido, el movimiento de las imágenes cinematográficas es la consumación de una promesa siempre renovada. Un fotograma después de otro. Cada imagen lleva consigo la promesa de la siguiente, y consuma ella misma la promesa de la anterior. La *impresión de realidad* coincide en tanto *movimiento de los movimientos* con los movimientos y los gestos del

cuerpo espectador. Respira, “vive” en la pantalla como frente a ella. Que el movimiento se interrumpa y la promesa se suspenda, que la vida se retire, y la impresión de realidad se vuelva a convertir, como en los cuentos de hadas, en “nada más que una imagen”.

En tanto en que aquello se mueve, reina el engaño. En consecuencia, el engaño nos es inasible. La alegoría de la caverna (Platón) puede volver a ser aquí de utilidad. Durante la función, dentro de la sala, no hay otra “realidad” visible que la que desfila en la pantalla. Con frecuencia está tan perfectamente ajustada, que la otra “realidad”, la que está fuera de la sala, nos decepciona. ¿Cómo, desde entonces, no sucumbir a una *impresión de irrealidad*: un deseo de cine?

Improvisación

Hay que rendirse ante la evidencia: la improvisación en el cine requiere una cierta preparación. Digamos: hay que estar listo para ella. Que el equipo esté allí. Que la cámara ruede o pueda rodar ante cualquier imagen súbita. Que los cineastas se deshagan de una parte de su “plan de trabajo”. La situación cinematográfica, en suma, debe estar instalada de antemano, o cerca de estarlo, para poder recibir, o mejor todavía, para poder incitar a aquellas y aquellos que serán filmados, actores profesionales o no, para que se dejen ir en el placer de representar en un olvido de las balizas, en el placer de abrir también, a aquellas y aquellos que filman, la aventura que los puede asombrar. El deseo de improvisar arde sin fin en el fogón de los rodajes. ¿Pero qué es improvisar? Sencillamente puede ser no saber verdaderamente lo que uno está haciendo. Y hacerlo de todos modos, ¿quién sabe? Filmar según una pendiente, alrededor de un centro de gravedad, dejándose llevar por la fuerza de los otros, o por su fatiga, filmar para que los seres o las cosas filmadas nos miren fijamente, con insistencia. El improvisador es improvisado.

Informaciones

Los filmes, ficciones y documentales no pueden hacer otra cosa que *hacer malabares* con las informaciones de las que tendrá necesidad el espectador tanto para ser advertido como engañado. El hecho es que el despliegue temporal *siempre lineal* de la cinta fílmica obliga a una serie de elecciones prioritarias: por cuál “información” comenzar, por cuál seguir, etcétera. Esta pregunta no se plantea al periodismo: *ya* sabemos lo que es importante, y lo que es menos importante. Del lado del cine, puede ser una buena estrategia narrativa no "dar" al espectador las informaciones más decisivas, sea para frustrarlo, sea para extraviarlo, sea para permitirle completar mentalmente el rompecabezas. Todo es *información* dentro de un filme, el color del cielo, el impermeable del héroe, el decorado urbano que él atraviesa, pero esas "informaciones" lo son sin orden ni prioridad: las nubes aquí, el viento allá. El juego del cine es justamente jugar con el espectador y las informaciones que él puede desear o descubrir. En este sentido el cine llamado "documental" intenta jugar, él también, con las informaciones que son sin embargo su punto de partida, su justificación, su responsabilidad. Entendámonos sobre el sentido de "representar": por cierto se trata de hacer que las evidencias se muevan, que se muevan los *a priori*, lo esperado... para verlos según otra perspectiva, volverlos a ubicar en una historia, sacarlos fuera de lo familiar, hacia el *extrañamiento* (Carlo Ginzburg) que permite *volver a pensar* lo común al periodismo y al cine documental. Representar, aquí, es hacer representar en la luz de la duración (véanse *Ideología/periodismo*).

Inmediatez

El Cinematógrafo se aproximó a la inmediatez desde un comienzo. Era perfectamente posible, con el mismo aparato, en la misma caja, revelar lo que se acababa de rodar y proyectarlo esa misma noche. En la patente, el inventor denominó a este principio "visión directa". Ésta pone en relación la cámara y el proyector (antes que el "cine directo", que anudará el lazo entre la cámara y el magnetófono a comienzos de los años sesenta). La "visión directa" anticipa el principio de inmediatez que supone el video. La imagen fabricada se consume de inmediato. Lo que se borra es la conciencia de una fabricación temporalmente determinada: toda imagen trabajada supone paciencia e inquietud (Pierre-Damien Huygue, 2012). La fabricación de imágenes concertadas está sometida a un principio de incertidumbre y apela a otra temporalidad que aquella, mecánica, de lo instantáneo. La toma está rodeada de gestos, de rituales, que no son la inmediatez.

En 2013 aparecen los primeros teléfono-cámaras-proyectores: se puede proyectar instantáneamente lo que se acaba de filmar. La *reversibilidad* de las "vistas Lumière" se fundaba en la brevedad de las tomas (menos de un minuto). Lógicamente, la posibilidad del pensamiento

mismo de un montaje se ve escamoteada por la duración breve de la toma hecha de una sola vez –inicio del plano secuencia–. Habría que describir paso a paso el descubrimiento y la implementación de los procedimientos de montaje que hacen que la producción de sentido (es decir, la puesta en forma) pase por la relación entre planos distintos y no quede atrapada en el juego de un solo plano. La escritura cinematográfica asocia y opone entre sí diferentes momentos del filme más o menos cercanos unos a otros. Aparece una profundidad, la percepción de un *puzzle*, una disposición radial de los cuerpos, de las luces, de los lugares, que conducen a un despliegue, a una salida de eje del *lugar del espectador*. En algunos años, todos los espectadores comprenden sin que haya que explicitar nada que en el cine se trata de asociar y disociar, de reaccionar frente a montaje propuesto, de practicar uno mismo un montaje y un desmontaje mental como eco del montaje proyectado (véase *Fotoquímico/digital*). Todo ello demanda tiempo.

El retorno contemporáneo de lo *inmediato* parece negar ese lento trabajo de emergencia del montaje como mediación del filme sobre él mismo. Expedición, expedido, expeditivo: la aceleración del pasaje al acto también es la aceleración del pasaje al otro. Ambigüedad. A la vez desembarazarse de ese objeto quemante con el que no se sabe qué hacer y apurarse a pasárselo a esos "otros" con los que no se sabe qué hacer. ¿Cómo contar las duraciones escamoteadas? ¿Y acaso nos pasa que alguna vez nos falte el tiempo? Digamos simplemente que *lo inmediato* provoca cortocircuito en las temporalidades ordinarias del sujeto de la mirada y de la escucha: ver y escuchar, sentir y comprender, tener y retener... El espectador no es sólo una superficie de percusión. Se trata de pasar al interior, y ahí, en el interior, el tiempo pasa sin pasar.

Inscripción verdadera

Se emplea con más precisión cuando se trata de filmar hombres o mujeres, en síntesis: cuerpos vivientes. En un mismo lugar, un mismo tiempo, presencia de uno (o de varios) cuerpos filmado(s) y de una máquina que filma, la cámara, acompañada a su vez de un grabador de sonidos. Esta *copresencia* (que remite a las tres "unidades" del teatro clásico) da testimonio, a decir verdad, del *instante* mismo de la toma, que es único, no repetible. Lo que se inscribe no es sino *la verdad del instante registrado*. "Verdad de un instante" quiere decir que el tiempo pasa y cambia la relación de instante a instante. Lo que está filmado, lo que está registrado, es un "corte" singular en el tejido del tiempo. Entre el cuerpo filmado y la máquina que filma, se anuda una *relación* inédita, nueva, pero inmediatamente perimida. Esta relación articula dos conjuntos complejos. Del lado del cuerpo filmado, encontramos, como en todo cuerpo, una mixtura indecidible de consciente y de inconsciente, de voluntario y de involuntario, etcétera. Del lado de la máquina, las cosas no son más simples. El cameraman maneja los códigos de la cámara, sin duda. ¿Pero la historia misma de la máquina? ¿Su genealogía? ¿La regulación histórica de los parámetros ópticos? Toda máquina, cámara incluida, es una mezcla de saberes y de ignorancias, de lo pensado y lo impensado (esa historia tan pesada). Y así la relación que se anuda desde ese momento entre máquina que filma y cuerpo filmado en una duración y en un lugar determinados (*la inscripción verdadera*) es conexión entre el cálculo y la conciencia, por un lado, y entre lo impensado y lo no consciente por el otro. La parte del cuerpo que no obedece a la conciencia ni a la voluntad está enchufada, *también*, a la parte de la máquina que no está siquiera en la medida de ser pensada por el cameraman, esa cámara cuya historia se ha perdido. La inscripción verdadera pone en relación, de una parte y la otra, máquina y cuerpo, a la vez lo voluntario (del pensamiento) y lo involuntario (del no pensamiento). Este *excedente* o este *suplemento* constituyen a veces la belleza misma de una escena, de una toma. Algo ocurre que escapa a todo control. Hablemos de *disfrute cinematográfico*. Como si la relación filmada cuerpo-máquina superara toda significación preestablecida.

Lo que se anuda en un instante entre cuerpo filmado y máquina que filma se juega en las dos escenas. Cálculo o saber o voluntad, del lado del cuerpo, pueden ajustarse a lo que, del lado de la máquina, es también saber, pensamiento, conciencia. De la misma manera, lo que es inconsciente por un lado (el cuerpo) puede verse articulado con lo que es impensado por el otro (la máquina). La *inscripción verdadera* es de este modo indescifrable y esa es su parte de verdad.

Insert

Un detalle de aquello que tiene un rol dentro de la escena, un detalle que se ha extraído y reinsertado dentro de la misma escena, como un efecto de lupa. Una mano, un cuchillo, una taza de café. Este primerísimo primer plano tiene varios efectos. Por una parte (el cuadro es una máscara), el *insert* enmascara provisoriamente su contexto visible, se abstrae de él, se aísla y funciona, en consecuencia, como signo sólo de él mismo, incluso si hace eco al proceso significante en curso. Esta *puesta en relieve* tiene otro efecto: suspende por un instante el flujo fotogramático y parece liberarse de él. El *insert* actúa a la manera de una detención sobre la imagen. Una insistencia que, paradójicamente, corta el movimiento narrativo. Ambos efectos conjugados confieren a todo *insert* un carácter relativamente detonante, por no decir: monstruoso. El cambio brutal de escala de un plano general a un primer plano, sólo él, ya provoca un shock. Aislar el detalle del conjunto conduce a *desfamiliarizar* esa parte en cuestión. Pensemos en una u otra de las tres fotos del dedo del pie que hace J. A. Boiffard acompañando el texto de Georges Bataille, *Le Gros Orteil* (1929). Salimos del realismo, rompemos con todo naturalismo. El *insert* es la marca misma de *algo siniestro* que llega para afirmar e interrumpir el relato a la vez. El ejemplo de ello sería la suerte destinada por Louis Buñuel a algunos primeros planos de insectos: *inserts* a la vez y "detalles" más inquietantes, según Serguéi M. Eisenstein, que una manada de mil elefantes. Es que se trata de un cambio (muy) brutal de escala, que nos saca por un instante fuera de la "medida" que no dejamos de proyectar en el espacio visible.

Instantaneidad

La instantaneidad comienza por ser fotográfica. Los hermanos Lumière habían preparado placas con "etiquetas azules" lo suficientemente sensibles como para revelar tomas expuestas a 1/60, y el Fusil de Marey era capaz, en 1882, de capturar el vuelo de un pájaro en 1/720 con su obturador eléctrico. El cine se ve guiado entonces, desde su nacimiento, por esta idea de *una toma en vivo que captura el instante*. Entonces, el tiempo se acelera en 1895. Las imágenes van más rápido que las cosas. Esta aceleración de las imágenes ya no cesará hasta nuestros días; por un lado, los registros video-analógicos, luego digitales, anulan todo desfasaje de tiempo entre registro y visión. La cámara parece entonces no ser sino un ojo y la función de registro no puede sino ser "olvidada". Esta aceleración implica también el régimen de asociación de las imágenes entre ellas: montajes cada vez más entrecortados, duración de los planos cada vez más cortas. En efecto, son más bien los filmes cortos los que encuentran un lugar en la Red. La duración de un largometraje sigue siendo un obstáculo para la rotación acelerada de los objetos audiovisuales. Quedarse una hora y media o dos horas frente a una pantalla se convirtió en una performance, una fatiga, una adicción. Las máquinas digitales, felizmente (¡!) autorizan adelantar obras que se juzgan demasiado lentas, y se recurre a esto incluso en los comités de selección de los festivales. Ahora bien, las duraciones cinematográficas son también duraciones diegéticas. Acelerar equivale a caricaturizar las formas y a vaciar las historias de su sustancia. La vida moderna tiende a parecerse a *Temps modernes*, Charlie Chaplin, 1936 [*Tiempos modernos*], o incluso a *Hellzapoppin* (H. C. Potter, 1941) [*Loquilandia*], filme profético. Y la función de cine a aquella filmada por Buster Keaton en 1924 en *Sherlock Jr.* [*El moderno Sherlock Holmes*].

Lo digital nos hace ganar en *inmediatez*: podemos ver inmediatamente la imagen; pero nos hace perder en instantaneidad: la imagen está temporalmente construida punto por punto, más que captada (véanse *Cámara, Sensores, Inmediatez, Instantaneidad*).

Intertítulos

Antes de la restitución sonora de las palabras, el cine filmaba los diálogos, los gritos, las risas, y nada de eso era audible. En los sets de los estudios, durante un largo tiempo, hasta fines de los años veinte, las palabras de las películas que se escuchaban en el rodaje no llegaban al espectador sino escritas en rótulos –que entonces había que leer–. El más célebre de esos intertítulos aparece en el filme de F. W. Murnau, *Nosferatu* [*Nosferatu el vampiro*]: "Y cuando cruzó el puente, los fantasmas vinieron a su encuentro" (1922). No es un diálogo lo que se nos entrega aquí sino la palabra soberana de un narrador que sabe algo. Y el espectador sabe oscuramente que ahora él sabe más que el personaje. Las funciones de los intertítulos son entonces tan variadas como las funciones de las palabras proferidas, grabadas y luego restituidas y que cuentan, pero que también dramatizan (como aquí) o componen la trama; van del simple diálogo al monólogo (más o menos) interior y al comentario (más o menos adelantado respecto del espectador). Retengamos el hecho de que fue necesario, muy tempranamente, escribir en la pantalla. Al contrario del diálogo "en directo", el intertítulo introduce una temporalidad diferenciada. Demasiado pronto, demasiado tarde. Ya hemos comprendido lo que el intertítulo nos confirma (en el caso general), o bien no sabemos nada todavía: el enunciado precede la acción, pero no es comprensible sino después de ella. Lo escrito, en un filme, es el lugar del *doble juego*.

Como si las imágenes (privadas de sonido) no bastaran para la tarea de informar al espectador, de llevarlo o perderlo. Se marca aquí una doble falta. Primero, las imágenes que nacen en el ruido del mundo y de los seres hablantes son privadas de sonido en los veinticinco primeros años del cine (cuando las salas eran ruidosas, las proyecciones eran comentadas, se tocaba música). Luego, la narratividad que implica el montaje convoca esas balizas que son los intertítulos, cuya ausencia se convierte en problemática, pero cuya frecuencia implica por el contrario una *puesta en suspenso* de la acción que llevan adelante las imágenes (*Lady Windermere's Fan*, Ernst Lubitsch, 1925) [*El abanico de Lady Windermere*]. Este efecto de distancia es representado con frecuencia tanto en el cine mudo como sonoro (de Godard a Scorsese): el intertítulo se convierte aquí en irónico, eventualmente redundante, incluso engañoso.

Iris

El círculo más o menos abierto en el centro de unas láminas articuladas que deja pasar más o menos luz en el objetivo. Este mecanismo, común al aparato fotográfico y la cámara de cine, se convierte muy pronto en lo que opera aquello que hemos designado como "cierre en iris", en el que la escena filmada se clausura por medio de la imagen de un círculo de luz que se va estrechando hasta llegar al negro; por el contrario, con frecuencia, un plano que comienza se abre por una "abertura al iris", pasando del negro a la luz. Estas transiciones se distinguen de otras formas de fundidos en la medida en que mantienen, sea al comienzo o al final, la imagen soporte de la transición aprisionada dentro de ese círculo que se puede decir, sin abusar, portador de una cierta *magia*. La historia "circular" de la representación analógica persiste dentro del iris. Las linternas mágicas en su mayor parte trazaban ese círculo sobre los muros de las moradas de la infancia. La *camera oscura* misma tenía el círculo como definición. Evidentemente es posible remontar más atrás la simbólica del círculo. Georges Poulet lo hizo para la poesía y la literatura (*Les Métamorphoses du cercle*, 1961); Franz Rosenzweig para la mística (*Der Stern der Erlösung*, 1982), Gaston Bachelard para la simbólica y la filosofía (*La Poétique de l'espace*, 1961) y Peter Sloterdijk para la filosofía y la historia del arte (*Sphären*, 1998).

Y con frecuencia, el uso del cierre "en iris" produce que la figura filmada quede encerrada en un círculo, en una concentración o centrado que subraya con fuerza que ahí, con ella o con él, algo grave va a suceder. Por lo tanto es una *figura de estilo* de rol dramático. En *Blind Kind I* (1964), Johan van der Keuken cierne cada rostro de niño ciego con un círculo hecho al iris, clavando un agujero en la negrura de la pantalla. Figuración también de la noche que rodea a esos niños, así como de la ceguera parcial del espectador.

Jump cut

Salto. En el rodaje, se hace un plano de cierta duración. Un minuto o más, incluso puede ser un plano secuencia. En el montaje, deseamos suprimir una parte de ese plano, digamos, por ejemplo, la parte central. Entonces hacemos un corte en el interior de la continuidad imagen-sonido y pegamos uno con otro los dos extremos que nos han quedado, sin preocuparnos por hacerlos *empalmar*, y asumiendo, entonces, un salto en la imagen y en el sonido. El *jump cut*, ese "*raccord*" salvaje, es a la vez la confesión de la miseria del montaje y de la pretensión del autor de regular la continuidad entre los seres y las cosas filmadas a su medida y a su gusto, y sea como fuere. Ahora bien, efectuar el montaje es estar a la escucha no del propio deseo de autor, sino de lo que aparece como deseo del filme mismo. El autor está en su creación, y no al revés, y por una excelente razón: es que el filme (la obra) no existe sin (al menos) un espectador. ¿Qué quiere ese filme que estoy haciendo nacer? ¿Cuáles son sus leyes, que no necesariamente son las mías? El *jump cut* con frecuencia es un abuso de autoridad. El filme queda librado a la buena voluntad del realizador, esa suerte de semidiós, poder que le acuerda el renombre, pero del cual podemos dudar (todavía un poco). Las excepciones, y las hay con toda evidencia, son los casos en los que el gesto del cineasta-montajista implica a la vez una acción violenta sobre la continuidad de la escena filmada, deshecha, que atraviesa todo el filme, un pensamiento del mundo como deshecho él también (hemos tomado el ejemplo de la secuencia de la recorrida por los Champs-Élysées en *À bout de souffle*, Jean-Luc Godard) [*Sin aliento* o *Al final de la escapada*]. El *jump cut* participa entonces de una estética de conjunto y no aparece como una forma torpe de reparar la ruptura de un plano o de una secuencia que han sido mal concebidos.

Ahora bien, el mundo que se nos construye mediante la mal denominada *mundialización* es un mundo hecho trizas, sin fuego ni lugar, sin fe ni ley. Fragmentos de sociedades flotan y se golpean como en un naufragio general. No una sino miles de *balsas de la Medusa*. Desde

su invención, el cine, él mismo altamente fragmentario, resolvió esa fragmentación nativa por medio de la síntesis del movimiento en la proyección, gracias a lo cual las discontinuidades entre las imágenes (los fotogramas) están enmascaradas y así se garantiza una *impresión de continuidad*. La aparición de las operaciones de montaje se caracteriza por una sucesión de *cortes* cuya violencia es certera en relación con esta impresión de continuidad (véase, incluso ahí, el episodio de la entrada en la pantalla de Buster Keaton en *Sherlock Jr.* [*El moderno Sherlock Holmes*], en la que un montaje de *raccords* intempestivos lo hace pasar de la nieve al desierto, desde lo alto de un acantilado hasta el fondo de un agujero, etcétera). Ahora bien, en los sesenta primeros años del cine, los cineastas y montajistas se esforzaron por atenuar tanto como fuera posible estas discontinuidades por medio de lo que se denominó muy justamente *raccords*: "El mundo no es sino interrupción" (Marc Bloch). El *jump cut* viene a desmentir ese arte de la suavidad o de la caricia, según el cual la desarticulación del mundo y el estallido del sujeto no se negaban sino que se suspendían por un tiempo, el tiempo de la función de cine. La preocupación de los cineastas por hacerse reconocer absolutamente como autores, de afirmar su subjetividad en detrimento de todas las demás cosas, de *marcar* sus filmes como los pintores o los escultores lo hacen con su firma, todo esto expandió ese "cut" que no empalma, que se da, muy por el contrario, como algo *que no empalma*. A menos que, una vez más, el apuro o la pereza no hayan llevado al montaje a burlarse del deseo ingenuo del espectador de *creer* en el mundo filmado más que lo que puede creer en el mundo real cuya dislocación no puede sino espantarlo. La multiplicación de los *jumps cuts* en *Reprise* (Hervé Le Roux, 1996) destruye toda posibilidad de interpretar estas rupturas como *efectos de una puesta a distancia*. Para "poner a distancia", primero hay que haber estado a una distancia justa. El *jump cut* aparece como el *sustituto* de fácil empleo de una puesta en escena ausente. Ver la secuencia crucial en *Bowling for Columbine* [ídem], en la que el héroe moderno, Michael Moore, se encuentra, en su casa, con el héroe destituido (Charlton Heston). Los *jumps cuts* subrayan las "elecciones" del cineasta, que son otras tantas censuras.

Luces, sombras

Articulación de lo visible y de lo no visible, el cine trabaja la interdependencia de las luces y de las sombras. Demasiada luz, demaa suceder. Por lo tanto es una *figura de estilo* de rol dramático. En *Blind Kind I* (1964), Johan van der Keuken cierne cada rostro de niño ciego con un círculo hecho al iris, clavando un agujero en la negrura de la pantalla. Figuración también de la noche que rodea a esos niños, así como de la ceguera parcial del espectador.

Jump cut

Salto. En el rodaje, se hace un plano de cierta duración. Un minuto o más, incluso puede ser un plano secuencia. En el montaje, deseamos suprimir una parte de ese plano, digamos, por ejemplo, la parte central. Entonces hacemos un corte en el interior de la continuidad imagen-sonido y pegamos uno con otro los dos extremos que nos han quedado, sin preocuparnos por hacerlos *empalmar*, y asumiendo, entonces, un salto en la imagen y en el sonido. El *jump cut*, ese "*raccord*" salvaje, es a la vez la confesión de la miseria del montaje y de la pretensión del autor de regular la continuidad entre los seres y las cosas filmadas a su medida y a su gusto, y sea como fuere. Ahora bien, efectuar el montaje es estar a la escucha no del propio deseo de autor, sino de lo que aparece como deseo del filme mismo. El autor está en su creación, y no al revés, y por una excelente razón: es que el filme (la obra) no existe sin (al menos) un espectador. ¿Qué quiere ese filme que estoy haciendo nacer? ¿Cuáles son sus leyes, que no necesariamente son las mías? El *jump cut* con frecuencia es un abuso de autoridad. El filme queda librado a la buena voluntad del realizador, esa suerte de semidiós, poder que le acuerda el renombre, pero del cual podemos dudar (todavía un poco). Las excepciones, y las hay con toda evidencia, son los casos en los que el gesto del cineasta-montajista implica a la vez una acción violenta sobre la continuidad de la escena filmada, deshecha, que atraviesa todo el filme, un pensamiento del mundo como deshecho él también (hemos tomado el ejemplo de la secuencia de la recorrida por los Champs-Élysées en *À bout de souffle*, Jean-Luc Godard) [*Sin aliento* o *Al final de la escapada*]. El *jump cut* participa entonces de una estética de conjunto y no aparece como una forma torpe de reparar la ruptura de un plano o de una secuencia que han sido mal concebidos.

Ahora bien, el mundo que se nos construye mediante la mal denominada *mundialización* es un mundo hecho trizas, sin fuego ni lugar, sin fe ni ley. Fragmentos de sociedades flotan y se golpean como en un naufragio general. No una sino miles de *balsas de la Medusa*. Desde su invención, el cine, él mismo altamente fragmentario, resolvió esa fragmentación nativa por medio de la síntesis del movimiento en la proyección, gracias a lo cual las discontinuidades entre las imágenes (los fotogramas) están enmascaradas y así se garantiza una *impresión de continuidad*. La aparición de las operaciones de montaje se caracteriza por una sucesión de *cortes* cuya violencia es certera en relación con esta impresión de continuidad (véase, incluso ahí, el episodio de la entrada en la pantalla de Buster Keaton en *Sherlock Jr.* [*El moderno Sherlock Holmes*], en la que un montaje de *raccords* intempestivos lo hace pasar de la nieve al desierto, desde lo alto de un acantilado hasta el fondo de un agujero, etcétera). Ahora bien, en los sesenta primeros años del cine, los cineastas y montajistas se esforzaron por atenuar tanto como fuera posible estas discontinuidades por medio de lo que se denominó muy justamente *raccords*: "El mundo no es sino interrupción" (Marc Bloch). El *jump cut* viene a desmentir ese arte de la suavidad o de la caricia, según el cual la desarticulación del mundo y el estallido del sujeto no se negaban sino que se suspendían por un tiempo, el tiempo de la función de cine. La preocupación de los cineastas por hacerse reconocer absolutamente como autores, de afirmar su subjetividad en detrimento de todas las demás cosas, de *marcar* sus filmes como los pintores o los escultores lo hacen con su firma, todo esto expandió ese "cut" que no empalma, que se da, muy por el contrario, como algo *que no empalma*. A menos que, una vez más, el apuro o la pereza no hayan llevado al montaje a burlarse del deseo ingenuo del espectador de *creer* en el mundo filmado más que lo que puede creer en el mundo real cuya dislocación no puede sino espantarlo. La multiplicación de los *jumps cuts* en *Reprise* (Hervé Le Roux, 1996) destruye toda posibilidad de interpretar estas rupturas como *efectos de una puesta a distancia*. Para "poner a distancia", primero hay que haber estado a una distancia justa. El *jump cut* aparece como el *sustituto* de fácil empleo de una puesta en escena ausente. Ver la secuencia crucial en *Bowling for Columbine* [ídem], en la que el héroe moderno, Michael Moore, se encuentra, en su casa, con el héroe destituido (Charlton Heston). Los *jumps cuts* subrayan las "elecciones" del cineasta, que son otras tantas censuras.

Luces, sombras

Articulación de lo visible y de lo no visible, el cine trabaja la interdependencia de las luces y de las sombras. Demasiada luz, demasiada sombra enceguecen o impiden ver. En la fotoquímica, hay un "negativo" que transforma las luces en sombras y un "positivo" que transforma las sombras en luces. Reciprocidad o reversibilidad: claro y oscuro no van uno sin el otro. El rol de la sombra, sin embargo, nos parece prevalente en la medida en que la proyección misma de las imágenes en una pantalla –luminosas y sombreadas– requiere que se haga sombra dentro de la sala y que alrededor de la pantalla se haga la noche. El arte de la luz, en el cine, es el arte de disponer lámparas de distintas potencias a fin de superponer las manchas de luz y de sombra, y de fabricar una ilusión de profundidad –la del decorado, en el estudio o no– sobre una pantalla que nunca tendrá, en lo que le atañe, sino dos dimensiones.

Las cámaras digitales y la película fotoquímica se pueden comparar por su capacidad para "encajar" las luces más altas y las luces más bajas unas dentro de otras. Con el video digital, ya no tenemos información en el rango de las luces más bajas y las más altas, y esto a causa de la compresión de las imágenes. El exterior filmado desde el interior a través de las ventanas queda "quemado". La performance de las cámaras de cine digitales aumenta hasta "encajar" una diferencia de 14 diafragmas o más entre la luz más baja y la más alta: el director de fotografía no tendrá ya necesidad de mediar la luz. Todo estaría expuesto, todo sería nítido.

La química de la fotografía, luego la del cine, hacen del pasaje por la sombra la condición misma de la aparición de la luz. La placa fotográfica inicial es de plata pulida y está recubierta de betún de Judea, que es de color negro. El pasaje del negativo al positivo actualiza, en la imagen fotoquímica, la solidaridad de las sombras y de las luces, que son reversibles, que se pueden invertir. Cuando pasamos del registro de la impresión química o electrónica sobre la cinta sensible al de la imagen impresa, se confirman las bodas entre la luz y la sombra. Una no va sin la otra. Sin sombra, la luz blanca enceguece. Sin luz, la sombra cubre todo. Guy Debord y Marguerite Duras cedieron a la tentación simétrica de la pantalla blanca y la pantalla negra, bajo la forma de excursiones fuera de un cine que sigue siendo, incluso en colores, un arte del gris. Estas bodas dieron bellezas sublimes primero en tiempos del cine blanco y negro. Los filmes de Murnau –restaurados– todavía hoy lo manifiestan. La emulsión en blanco y negro llamada ortocromática favorece el contraste entre blancos y negros. Esta acentuación contribuye a un efecto de artificialidad, de endurecimiento. Esas imágenes nos parecen hoy poco "realistas". Les faltan los matices.

En Hollywood, para el blanco y negro, citemos a Nicholas Musuraca (*Cat people, Out of the Past* –ambas de Jacques Tourneur, 1942 y 1947) [*La mujer pantera* y *Retorno al pasado*], y James Wong Howe (*Objective Burma!*, Raoul Walsh, 1945) [*Objetivo: Birmania*]. En blanco y negro, en Francia, Henri Alekan (*La Belle et la Bête*, Jean Cocteau, 1946) [*La bella y la bestia*]; y Marcel Fradétal (*Le Sang des bêtes, Judex*, ambas de Georges Franju, 1949 y 1963) [*La sangre de las bestias*], Ghislain Cloquet (*Au hasard Balthazar*, 1966, Robert Bresson) [*Al azar de Baltasar*], Raoul Coutard (*Alphaville*, 1965, Jean-Luc Godard) [ídem].

Máquinas

La cámara, como máquina, es una de las innumerables "máquinas de máquinas" en el sentido en que, siguiendo el pensamiento de Gilles Deleuze, la máquina se enchufa con otras máquinas y las produce, entra con ellas en una resonancia, etcétera. El magnetófono, el proyector, la mesa de montaje, incluso los gestos de la operación, del montajista, del proyeccionista... Luego está todo aquello que, en este mundo, ha pedido prestado cosas al cine, ha sido modelado por él... Esta destinación maquínica de la cámara encuentra una de sus confirmaciones en el hecho de que desde los primeros filmes, lo que se filman son máquinas que son filmadas (*Entrée d'un train en gare de La Ciotat*, Louis Lumière, 1895) [*Llegada del tren a la estación de La Ciotat*]. Así es como el tren, otra máquina, anuda una historia de amor con la cámara. Las vías vuelven a aparecer en los carros de los *travellings*. Las ventanas ven desfilar los paisajes, primer acercamiento a las "vistas" cinematográficas (Jean-Louis Leutrat, 1993). Y el tren mismo: carro de *travelling*, herramienta de propaganda y personaje de filmes. Entre otros: *The Great Train Robbery*, Edwin S. Porter (1903) [*El gran robo al tren*], el cinetren *Revolución de Octubre* de Dziga Vertov (1917-1921), y aquellos (1932-1935) de Alexandre Medvedkin, *The Iron Horse* (John Ford, 1924) [*El caballo de hierro*], *The General* (Buster Keaton, 1926) [*El maquinista de la General*], *Shanghai Express* (Josef von Sternberg, 1932) [*El expreso de Shangai*], *The Lady Vanishes* (Alfred Hitchcock, 1938) [*Alarma en el expreso*], *La Bête humaine* (Jean Renoir, 1938) [*La bestia humana*]... hasta *Shoah* (Claude Lanzmann, 1985) [ídem].

La totalmente banal creencia humana en la "objetividad" de las máquinas alimenta la ilusión de que el hombre delegaría toda exigencia moral al instrumento. Transferencia de responsabilidad. Los instrumentos, según Günther Anders, serían los "adultos", y el hombre debería dejar detrás de sí su infancia, es decir, su humanidad. Sabemos cuán ligado está el cine con la infancia. Hemos soñado, y ya no lo sabemos. Hemos deseado, y ya fue olvidado. Una percepción borra la precedente: la infancia es el tiempo del olvido. Volvemos a encontrar en el cine esa alternancia entre borramiento e inscripción pero sin reconocerla como una ley de la infancia.

Máscara (*cache*)

El cuadro es una máscara: lo que podemos formular hoy del cine, de su funcionamiento, práctico y teórico a la vez, descansa principalmente sobre esta nota de André Bazin que, al tratar la relación entre pintura y cine, define el marco pictórico como una "máscara" cuya función es centrípeta. Ahora bien, la cuestión de la máscara es la cuestión misma del cine –sin perder nada de la dimensión metafórica y teatral, incluso infantil, de la noción. El relato cinematográfico, como el relato novelesco, equivale a disimular, por un cierto lapso de tiempo, las revelaciones, los descubrimientos, informaciones, precisiones o vuelcos, de modo tal de asegurar una "puesta en suspenso" adecuada para excitar el deseo de una continuación. Mejor todavía, el principio mismo del cuadro es enmascarar una parte importante del campo visible, no incluido y no atrapado dentro del ocular o sobre la pantalla de la que se sirve quien filma. Encuadrar equivale entonces a ocultar lo que no está encuadrado. Una vasta porción del campo visible se convierte de algún modo en no visible por el cine, que queda definido así como máquina para cortar lo visible a lo visible, y no para agregar lo visible a lo visible. Se podría escribir –según una lógica negativa de la creación– que *no mostrar es también crear*. Retirar, quitar, sustraer, eso es escribir.

Del lado del funcionamiento de la máquina, podemos observar que el flujo luminoso que se inscribe sobre la cinta sensible no le llega sino después de haber sido literalmente hachado por el obturador de la cámara. El término mismo "obturador" nos impone pensar lo escondido como la modalidad misma de la cinematografía: en efecto, es preciso obturar la cinta sensible (filme o video), o el sensor, durante el intervalo de tiempo que necesita el motor de la máquina para pasar de un fotograma a otro (o de una imagen a otra). La ventana de la cámara permanece ciega durante este intervalo, que está representado en el caso de la película por lo que denominamos *interimagen*, la fina tira negra que separa dos imágenes. Ese instante ciego (pero no sordo) inscribe la *falta*, o la *ausencia*, como aquello que liga las imágenes unas con otras. Cada imagen depende así de una fracción de imagen no registrada, y por lo tanto oculta. El pasaje del filme al video, de lo fotoquímico a lo digital, modifica el proceso pero no suprime la necesidad de *fijar*, de detener una fracción de segundo, de una manera u otra, mecánica o electrónica, lo que está encuadrado frente a la ventana para que esa huella de un instante sea expuesta, grabada, luego expulsada por la siguiente. Ese mecanismo parece portador del sentido mismo de la operación cinematográfica, que equivale, en última instancia, a articular lo visible con lo no visible, lo mostrado con lo ocultado, lo no actual con lo actual, el filme con el espectador. Y es en este sentido, precisamente, que el "ojo" de la cámara no es el ojo humano: la cámara, alternativamente, "ve" y "no ve". El registro que ella hace del mundo visible lo convierte en parte invisible, el fragmento en subconjuntos visibles y no visibles. El cine desgarra en mil fotogramas "el vestido sin costuras de la realidad" (André Bazin, retomado por J.-L. Godard en su exposición en el Centro Pompidou). Ninguna negación cambia nada: podemos desear no saber nada de ese desgarramiento constantemente repetido, pero no podemos impedir que se produzca imagen tras imagen. La fisiología reciente establece, por otra parte, que la impresión de continuidad que experimentamos con los ojos abiertos es una construcción mental (el efecto *beta*): toda observación, toda mirada es discontinua, fragmentaria, aleatoria. Nuestro cerebro llena los agujeros y colma los vacíos.

Matriz

En lo fotoquímico, los cristales de haluro de plata, los que luego, una vez expuestos, van a formar la imagen latente, están en suspensión en la gelatina (una cadena de polipéptidos de ácidos animados, elemento natural que se obtiene a partir de gelatinas animales). La gelatina fija la distribución homogénea pero no regular de los cristales de plata. De hecho, marca la imagen, es una matriz, mientras que la matriz de la imagen digital está perfectamente organizada en una grilla regular (véanse *Gelatina; Película*).

Meteorología

Los rodajes en exteriores, por definición, están sometidos a la meteorología (*La Ricotta*, Pier Paolo Pasolini, 1963) [*La ricota*]. Pero las tormentas estallan también dentro de los estudios, cae la lluvia... Meteorología, incluso, es la posibilidad de filmar un cielo sin nubes (*Close-up*, Abbas Kiarostami, 1990) [*Close up* o *Primer plano*] o con nubes (*Red River*, Howard Hawks, 1948 [*Río rojo*]; los más diversos filmes de Jean-Luc Godard). Sin contar los numerosos filmes de aviación en los que la meteorología interviene de modo a la vez diegético y no diegético (las condiciones del rodaje): *Only Angels Have Wings* (Howard Hawks, 1939) [*Sólo los ángeles tienen alas*], *Le Tempestaire* (Jean Epstein, 1948) [*La tempestad*]. Y luego están las tempestades o las lluvias tropicales filmadas: *Some Came Running* (Vincente Minnelli, 1958) [*Como un torrente* o *Dios sabe cuánto amé*], *A High Wind in Jamaica* (Alexander MacKendrick, 1965) [*Viento en las velas*]... ¿Por qué filmar nubes? En poesía, al menos desde Homero, representan un gran papel (más recientemente: *Météo des plages*, Christian Prigent, 2010). Es que nunca están verdaderamente *encuadradas*. Desbordan del cuadro, marcan un exceso. Del mismo modo la lluvia o la tormenta en los poemas homéricos pero también en Dickens, novelista de la infancia, y en tantos filmes: *Madame Bovary* (Vincente Minnelli, 1949) [ídem], *I Confess* (Alfred Hitchcock, 1953) [*Yo confieso* o *Mi secreto me condena*].

Como para compensar la artificialidad de la operación cinematográfica, tempestades, tormentas, estallidos vienen de lo que denominamos "la naturaleza". Estos acontecimientos naturales son recuperados en el dispositivo de facticidad del cine, y a veces son el resultado de trucos o de simulaciones en estudio: *Our Hospitality*, Buster Keaton, 1923) [*La ley de la hospitalidad*]: *Der Letzte Mann* y *Sunrise: A Song of Two Humans*) (F. W. Murnau, 1924 y 1927) [*El último* y *Amanecer*]; *La Dolce Vita* (Federico Fellini, 1961) [ídem]. Esto no impide que el aparente desencadenamiento de las fuerzas naturales vengan a validar, e incluso a exasperar, la impresión de realidad. La potencia de los ventiladores gigantes, que se mantienen en el fuera de campo, impide a Buster Keaton que avance ni un solo paso, y lo hacen inclinarse (*Steamboat Bill Jr.*) [*El héroe del río*]. Lo que dice claramente que los medios técnicos o los trucos que se implementan no sólo pueden llegar a engañar al espectador, haciéndole creer en la realidad de una tempestad de estudio, sino que también alcanzan una suerte de paroxismo de la creencia. Cuanto más se simula algo, más real se vuelve.

Mezcla

Operación decisiva: por primera vez (y entonces por última) se trata de escuchar nuestro filme en tanto *sucesión de sonidos*. Ciertamente, el sonido va con la imagen. Pero en un auditorio, con altoparlantes, el sonido gobierna la imagen. Tanto mejor –incluso si es muy tarde–. El sonido que se escucha en ese momento deja aparecer lo que todavía no se había dejado escuchar. Algo superfluo, con frecuencia. La mezcla es un acto restrictivo. Se han agregado sonidos ambiente, efectos sonoros, incluso melodías... Todo esto, en un instante, se nos aparece como demasiado, demasiado pesado, demasiado explícito. En el fondo, un síntoma de una falla en la creencia en la fuerza de un cine no desarrollado, no arropado, no lavado. Hay necesidad de un pulimento: la mezcla ayuda a una creencia fácil, sostiene lo verosímil. Permite también que asomen las sonoridades, las penetraciones de sonido que no habían sido imaginadas pero que jugaban de modo sordo y sin que lo supiéramos. Todavía hay un uso censurante de la mezcla: sofocar esto o aquello, aplastar una palabra bajo el sonido de un camión, etcétera. El sonido, ese mayordomo bien educado, se pliega tanto al *más* como al *menos*.

La mezcla actúa en otra parte: a la vez que reúne los sonidos de una escena ya registrada, los jerarquiza, aun a riesgo de equivocarse, y hace de ello un conjunto sonoro que no dañe mucho la palabra. Si hacemos hablar a los actores, profesionales o no, es en la perspectiva de dejar que se los escuche. No solamente como un ruido entre los ruidos (J. -L. Godard) sino como palabra en medio de los ruidos. Ese es el sentido de la mezcla: elegir qué pasa primero, aunque el resto no desaparezca.

Mirada, mirada a cámara

En última instancia, todas las miradas filmadas nos están destinadas. No hay mirada sino para nuestra mirada. Si algo del deseo amoroso o simplemente del deseo de ir hacia el otro no puede en el cine inscribirse mejor que en una mirada, entonces esa mirada es para nosotros, pasa por nosotros, somos su plano de rebote, somos su más allá.

Más todavía para lo que se denomina las *miradas a cámara*. Prohibidas durante mucho tiempo en los rodajes de ficción (que fueron la mayoría durante décadas), las miradas a cámara dicen –en su censura–

una sola cosa: que la cámara no está ahí, que no hay cámara, que no hay cine, que no hay intermediarios entre la mirada del espectador y el cuerpo del actor. Dicho de otro modo, niega que haya filme, incluso ese filme que se está viendo. Esta suerte de negación de lo real deja al espectador encerrado en su ilusión, que en suma se convierte en más perfecta, en una ilusión *sin resto*: el mundo se nos muestra en tanto tal, en una reflexión inmediata e ideal, un mundo que no tendría necesidad de ningún trabajo humano para aparecérsenos tal como fue creado por algún "gran arquitecto" de algún tipo. Hay ahí, lo vemos, una posición metafísico-religiosa. Ese antiguo y profundo deseo de fundirse en un mundo sensible que nos sería dado sin intervención maquínica no puede manifestarse sino a condición de *hacer creer* al espectador que no hay ni ilusión ni engaño. Mentir sobre la naturaleza del engaño. Engañar sobre el engaño, si podemos decirlo así. "Ilusión de ilusiones": es la expresión del Eclesiastés.

La mirada a cámara quiebra brutalmente esa ilusión de que no hay ilusión (entre otras: *Sommaren med Monika*, Ingmar Bergman [*Un verano con Mónica*], 1953; *Les quatre cents coups*, François Truffaut, 1959 [*Los cuatrocientos golpes*]). Aparece como la transgresión misma de la dimensión de la ficción. ¿Qué es la ficción? En último término: *hacer como si no hubiera cine*. En ficción, está el primer engaño del dispositivo cinematográfico *más* el segundo engaño de que no hay cine y por lo tanto no hay engaño. La mirada a cámara siempre tiene la potencia de atravesar esa doble coraza. Es una mirada que tiene que vérselas con la muerte, como la de Medusa, en la medida en que la mayor parte de las miradas a cámara filmadas lo fueron bastante antes de que yo las viera: quienes las lanzaron están muertos. Entonces vemos muertos, digamos, fantasmas, que nos miran a los ojos. Para decirlo mejor: los miramos a los ojos; nosotros, vivos, miramos a esos muertos que nos miran más allá de la cámara, más allá de la pantalla. Mostrar archivos audiovisuales, en este sentido, es una operación delicada, es decir que requiere una gran delicadeza: manipulamos, comentamos y contemplamos imágenes espectrales, ¡y las huellas de los vivos, hoy muertos, que están inscriptas allí nos invitan a tratarlas como deberían tratarse las imágenes de los vivos! Es cierto que, en la generalización del tratamiento mercantil de los archivos audiovisuales, la brutalidad y despreocupación del gesto comercial sustituyen a toda historia de amor entre vivos y muertos.

Quedan esas miradas que, mirando fijo a la cámara, *no pueden no saber que miran más allá*. Más allá de la máquina, de la escena, de la situación. Más allá del presente de la inscripción verdadera. Definición del cine: un llamado de los cuerpos y las miradas filmadas hacia un más allá del filme. Un día quizá, ficción perfecta, un desconocido o una desconocida verá esas imágenes. Ella o él se sentirá afectado. Aquellas o aquellos que han mirado a la cámara están muertos. ¿Y si esta última mirada fuera quizás una apuesta respecto de la persistencia de las imágenes, su perennidad relativa? ¿Entonces es mi mirada la que produce una parcela de perennidad, la que se encuentra frente a la muerte, la mía, la que verá una vez más a aquellos y aquellas que me contemplaban vía la cámara antes de morir, puesto que ningún ser por venir tendrá que verme contemplándolos? La mirada poco a poco, en el transcurso de la historia de las representaciones, se convierte inevitablemente en abstracta. El espectador que soy yo desea *creer haber sido visto concretamente*. El *campo escópico* definido por Jacques Lacan retira mortajas sin cesar.

Montaje

Definimos el montaje como composición de duraciones (los planos) en un conjunto él mismo temporal (el filme). La discontinuidad inicial de las "imágenes" (fotogramas o píxeles) se encuentra extendida y relevada por el principio de discontinuidad (corte + *raccord*). Pero del mismo modo que la serie de imágenes fijas separadas unas de otras se reúnen y unifican por la operación sintética de la proyección, el montaje opera sobre una base discontinua pero se esfuerza, en la mayor parte de los casos, por enmascarar la discontinuidad misma que añade a la sucesión de imágenes. Lo que hemos denominado "*raccord*" lo expresa bien: hacer acordar lo que habría podido quedar en desacuerdo (véase el "hay que coser" que retoma Henri Bergson, p. 120). Dicho de otro modo, el montaje participa a su modo de la ilusión de continuidad, y entonces de la impresión de realidad propia del cine. La nomenclatura de los *raccords* describe aproximadamente todos los cortes posibles y todas las vinculaciones que van a "reparar" a esos cortes en la percepción de la continuidad.

Al mismo tiempo, tallando esos cortes, tocando síncopas (de un lado y otro del corte, un eco o fusión entre las últimas imágenes del plano X y las primeras imágenes del plano Y), el montaje es una herramienta rítmica que modula el desarrollo del filme, lo hace ir más o menos rápido, suspende o acelera, etcétera. Por medio de las variaciones de ritmo, de las cuales no siempre es consciente, el espectador participa del filme como *movimiento*, *respiración*, *aliento*. Esa es la dimensión *física* del montaje, activa sobre la fisiología misma del espectador.

El montaje también puede entenderse como construcción, dramaturgia, proceso de conocimiento. No son solamente las imágenes, los *raccords* entre las imágenes lo que está en cuestión: son las secuencias, los capítulos o las partes. Una arquitectura, entonces, una composición en el sentido musical del término. Nos maravillamos de ver una misma operación: cortar y empalmar, intervenir en el nivel más fino (una imagen de más o de menos a derecha o izquierda del corte) y en el nivel más general (el orden y la duración de las grandes secciones del filme).

Las largas semanas, los meses de montaje (que el montaje virtual no llega verdaderamente a aligerar) están consagradas a permitir que el filme llegue a sí mismo y al mismo tiempo nos llegue a nosotros. En el crudo, en lo que ha sido rodado, el montaje revela corrientes, fuerzas latentes que toman forma y orientan en consecuencia la forma general y el sentido mismo del filme. Montar es descubrir lo que verdaderamente se ha rodado, en lo más fértil o lo más estéril, porque la cuestión es siempre el del engendramiento de segmentos de relatos, de continuidades narrativas a partir de planos o escenas. Un proceso de germinación que hace que "la cosa" siempre esté en movimiento, sea inestable, reversible, modificable... hasta el punto en que, muy intuitivamente, es decir, sin que sepamos exactamente por qué, esta "cosa" toma forma y, una vez asentada, se convierte en estable y exigente, negándose desde entonces a todo agregado que provenga de una decisión del montaje sin pasar, si podemos decirlo así, por el "deseo" del filme en sí mismo. El lector ve con claridad que, en esta situación, se establece un *tráfico de vida y de muerte* entre aquellas o aquellos que hacen el montaje, y la "cosa" que se revela (o se despierta) poco a poco. Sucede también, desgraciadamente, que nos quedamos en ese estadio de una "cosa" incapaz de hablarse a ella misma.

El arte del montaje fue llevado a un punto extremo, en estos últimos años, en el trabajo de Artavazd Pelechian (*Vremena goda*, 1972 [*Las estaciones*]; *Mer Dare*, 1982 [*Nuestro siglo*]): fragmentación y repetición, el mismo plano retomado, cortado, montado, desplazado y volviéndose otro. Lo que Pelechian (después de D. Vertov y Serguéi M. Eisenstein) denomina "el montaje a distancia": no *yuxtaponer* sino *separar* para "crear una distancia entre dos planos", y que él denomina "el montaje a contrapunto" igualmente inspirado en la composición musical. Los filmes de Pelechian son esencialmente musicales. Y quizá sea primero "la música de la máquina" lo que le permitió pensar esa manera tan particular de hacer el montaje. Pudo construir su práctica del montaje manipulando las imágenes en esas máquinas, contemplando las imágenes trabajadas por la truca.

El montaje actúa en un sentido más amplio todavía: toda una serie de operaciones de pensamiento dependen del montaje; procesos industriales; programas digitales; la arboricultura misma habla de poda y de injerto. Entonces hay un desafío general –no específico– en reconocer que el montaje es *un pensamiento en actos* del mundo Es lo no mismo de la capacidad humana de actuar sobre el mundo. Sucede que les llega de este modo a los cineastas la sensación de una *potencia de la voluntad* frente a la organización de los significantes en su misma materialidad. Ahora bien, un filme es, antes que nada, una *cosa mental*, lo que quiere decir que allí actúa una parte de inconsciente, que por definición no conocemos y no reconocemos más que en el hecho de que el filme se pone a existir por sí mismo, al modo de un organismo vivo que forma sus propias reglas y las sigue, que resiste a toda intervención arbitraria de los autores. En eso reconocemos que el filme está ahí: se nos impone (véase *Raccords*).

Montaje de sonido

Es grande la tentación de constituir una banda sonora "en sí", como obra autónoma. Para nosotros, los lazos entre imágenes y sonidos prevalecen. La separación del sonido y de la imagen, en el rodaje y en el montaje, una separación que es primero material y luego virtual, todo esto presta a la banda sonora una apariencia de autonomía. Y es cierto que es posible, en la mezcla y antes de ella, en el montaje de sonido, trabajar esta banda sonora "por sí misma", modificando tonalidades, superposiciones sonoras, la definición misma de los sonidos. Esto se hace agregando, volviendo a cortar, haciendo que la toma de sonido se balancee hacia otra dimensión, la del auditorio, en donde todos los detalles se diferencian, en donde el sonido estereofónico permite superponer sonoridades y frecuencias sin aplastarlas. Todo este trabajo, que es el trabajo del montaje de sonido, no debe engañarnos: no se trata sólo de hacer nacer una continuidad de sonidos, sino muy por el contrario de reforzar la sujeción de los sonidos a la base del relato, a la impresión de realidad, a la creencia en una profundidad de campo, etcétera. Se puede trabajar la belleza del sonido, pero lo que cuenta es la *pertinencia*. Como sucedió en el caso de las hermosas bandas de sonido de Michel Fano en los filmes de Alain Robbe-Grillet, la *desorientación* esperada y obtenida pasa inmediatamente por ser un efecto *fácil*, grosero, sin desafíos. ¿Por qué? Porque los sonidos se presentan en exceso respecto de las imágenes, desbordan el encuadre de las situaciones, enfatizan las briznas del relato. Se nos transporta *a otra parte*, pero ésta es una de las trampas que el sonido hace al cine, desde el momento en que nos da una indicación muy legible y como resultado de baja intensidad.

Los sonidos no terminan de ofrecer el mismo tipo de ambigüedad que las imágenes. No podemos "reconocer" un sonido sino que, desde el momento mismo en que lo reconocemos, deja de ser ambiguo y se convierte, por el contrario, en unívoco. Por esta razón los sonidos tienden (y sin lograrlo necesariamente) a *identificar* las imágenes, dicho de otro modo, a reducir el temblor de ambigüedad que las anima. Y esto es hablar de la dificultad de la dosificación de los niveles y de los intervalos. Hace falta a la vez escucha y destreza. Saber mezclar el placer del *extrañamiento* y la razón realista.

Montaje virtual

Mejor que por las cámaras o los aparatos fotográficos, la era digital se caracteriza por el triunfo, en todos los frentes confundidos, de los sistemas de montaje virtual. Se trata de programas que proponen, por medio de una computadora lo bastante potente y una pantalla de grandes dimensiones un programa que permite a la vez digitalizar *el material crudo* de los rodajes, clasificarlo, alinearlo y montarlo a voluntad sobre "líneas de tiempo" ("*timeline*"). Como bien sabemos, los filmes son objetos temporales cuya ley es el despliegue en una duración dada. Decimos "un plano de diez segundos", "una secuencia de seis minutos", "un filme de una hora y media", etcétera. Con el magnetoscopio, no era posible para ese objeto temporal volver atrás sino al precio de una manipulación muy complicada y fuera del alcance del espectador. Con el video digital, toda duración queda espacializada. Se hizo posible "acostar" el cuerpo entero de un filme sobre esa famosa "línea de tiempo" (creada por el IRI [*Institut de Recherche et d'Innovation*] bajo la dirección de Bernard Stiegler): de hacerlo visible, entonces, y accesible, y disponible para toda intervención de montaje.

El montaje virtual consuma todas las potencialidades no expresadas todavía en el montaje clásico. Todas las intervenciones son inmediatamente visualizables en la línea de tiempo. Se asigna memoria a cada una de estas intervenciones. Podemos volver al estadio anterior con un clic. Podemos releer los estadios anteriores del montaje, que han

sido conservados y no destruidos. En otras épocas, en tiempos de lo fotoquímico, un montaje abolía otro, y una corrección, las correcciones previas. Volver atrás, reconstituir una versión anterior eran horas y días de trabajo: era lo imposible, o casi. Nada semejante acontece en lo digital. Diez, cien versiones pueden coexistir en la memoria de la máquina y ser recordadas simplemente por su nombre y su fecha de creación. El problema se desplaza: se puede volver a todas las elecciones, el montajista y el realizador se ven perpetuamente sometidos al retorno de esas elecciones. ¿Nada es irreversible? ¿Todo es reversible? Eso es lo digital, signo de los tiempos. Pero ese no es (¡felizmente!) el proceso de creación, que avanza mediante negaciones y apartamientos sucesivos, y que de ningún modo puede hacerlo manteniendo todos los posibles. El montaje virtual, entonces, es una trampa. Desde que se pueden poner en paralelo dos (o más) versiones diferentes de un mismo filme, los montajes se leen mutuamente, las asperezas de una versión se ven mentalmente borradas por la otra versión, la radicalidad de una opción, de una elección de plano, de una decisión de duración se desdibuja, puesto que hay otras posibles. El riesgo, entonces, es el de la desazón.

Pero quizá la trampa esté en otra parte. La *inmediatez* de la presentación de las sucesivas hipótesis de montaje elimina el rol del tiempo en el montaje. Hacer el montaje es someterse al tiempo. Lo hemos dicho: si el montaje es, ciertamente, *cosa mentale*, esa "cosa mental" se denomina "tiempo". Sólo el oleaje del olvido y del recuerdo permite ajustar las formas entre ellas. Antes, hace muy largo tiempo, había que esperar al laboratorio para disponer de los crudos, luego visionarlos (igual que hoy), describirlos (como hoy), clasificarlos (como hoy), pero al mismo tiempo había que manipularlos, enrollar y desenrollar las bobinas, pegar y despegar las cintas adhesivas, ir y volver a la visionadora: toda una multitud de pequeños gestos y recorridos que ocupaban mucho tiempo –el tiempo de que todo eso madurase, y cada gesto estaba cargado de consecuencias: había que pensarlo–. Ese tiempo hoy se ahorra gracias a lo virtual. El mercado estará contento. Y quizá no el propio filme. Estos momentos de manutención estrictamente material generaban pausas. Enrollando, desenrollando, lo imaginario se podía desplegar –o no–. La supresión de esos tiempos de ensoñación, de nada, de poco, hace hoy de aquellos y aquellas que están en el montaje una suerte de *sprinters* que también deben correr una maratón.

El buen uso del montaje virtual exigiría que se volviese a llevar, dentro del tiempo del montaje, el tiempo de no montar. Salvemos el tiempo de pensar, es decir, de no pensar en nada preciso. El filme es ese "cuerpo sin órganos" que se anuda y desanuda en la mesa de montaje, virtual o no. A la escucha de lo que demanda ese cuerpo mal conocido de aquellos que lo hacen nacer, se trata de hacer bajar las intensidades. Esperar, perder el tiempo, es crear. La única urgencia es la urgencia del mercado. El tiempo que se despliega en sus lentitudes, que parte en volutas, es exactamente el tiempo que puede recibir el cuerpo del filme en formación.

Es *lógicamente imposible* poner algunos planos luego de un *timeline al azar*. Habrán sido elegidos y entonces, de un modo u otro, habrán sido pensados antes de haber sido pegados. Desde ese momento, ¿cómo dejarse sorprender? En tiempos de lo fotoquímico, los jirones que se pegaban juntos –al azar de los cortes– y se alineaban en una estantería, podían dejar ver un *raccord* nunca imaginado. Con lo digital, en esos momentos en el que el cineasta busca sorprenderse, Avi Mograbi desplaza muy rápidamente el *mouse* sobre el *timeline*. La máquina no puede leer tan rápido como el movimiento de la mano y pega *al azar* lo que puede. A esos encuentros los denominamos *accidentes felices*.

Movimiento

La *kiné* de cine, legible en *cine*, dice que todo pasa en la percepción a través de un espectador de los movimientos de los cuerpos o de los objetos filmados. Este movimiento es un artificio: lo hemos dicho, no está "en" las imágenes (fotos fijas) sino en el motor del proyector. Un movimiento transmitido ofrece la ilusión de un movimiento interno. Ahora bien, todo el éxito del Cinematógrafo primero, y del cine después, depende de esta ilusión de movimiento. Según una analogía por así decir fatal, el movimiento de las imágenes fue identificado con el movimiento de la vida. Porque antes, bastante antes del cine, la vida estaba vinculada a la apariencia del movimiento y la muerte con la apariencia de la detención del movimiento. Entonces el cine se inscribe en el inmenso y arcaico relato del pasaje de la vida a la muerte y de la muerte a la resurrección. Vivir y morir, aparecer y desaparecer, partir y volver, visible y no visible: toda una metafísica espectral encuentra en el cine su dimensión material.

Hemos visto cómo la compresión digital entremezcla a la vez la fijeza y el movimiento de las imágenes. Ahora bien, las perspectivas de lo digital se dirigen hacia lo compuesto y lo virtual. El movimiento de las imágenes ya no está creado "desde afuera" por el proyector, a partir de imágenes fijas: la imagen calculada permite crear movimiento "desde adentro" de la imagen (véase *Análisis (del movimiento)*). Según la *finalidad interactiva* de lo digital se hace posible actuar sobre el movimiento ya programado y cambiar sus efectos. Entonces la imagen se ve *animada desde el interior* por su programación. En tiempos del cine mecánico, las imágenes se desplegaban en un orden que no se podía cambiar. No se podía detener la película, y si ocurría que la película se quedaba trabada en el proyector, el filme se quemaba. Ahora, compuesta y programada, la imagen puede animarse "desde adentro" y el espectador mismo puede actuar sobre ella.

Sin embargo, es conveniente volver a lo *predigital* si se quiere comprender algo del movimiento en sí: el movimiento se entiende a la vez como espacial y temporal. Es la razón por la cual se pudo hablar de *líneas de tiempo*. Espacio y tiempo están dentro de una ecuación que gobierna todas las tomas. El tiempo que se requiere para... abrir una puerta, atravesar una habitación, correr detrás de un tren, subir una montaña, caer de un acantilado... todos esos tiempos plantearon problemas a los cineastas. ¿Había que abreviarlos mediante breves elipsis? ¿O hacer el montaje con las duraciones reales?

Finalmente, el filme completo se desarrolla él mismo *dentro del tiempo*. Plano por plano, el conjunto de los planos se despliega en la pantalla. Entonces hay un movimiento de conjunto que se vincula, por supuesto, con la tracción del proyector o con el pasaje de las líneas de programación en un archivo digital. Este movimiento puede ser percibido por sí mismo, igual que el movimiento de una composición musical. Intervienen las nociones de ritmo, de síncopa, de ralentí, de cadencia, de contraste. Para el espectador es extremadamente difícil tener una percepción clara de ese movimiento de conjunto, puesto que lo experimenta segundo a segundo y que las nuevas inscripciones de sonidos y de imágenes borran las precedentes o las mantienen, en el mejor de los casos, en una reserva de formas desde la cual se puede sentir su eco. Pero lo que aleja la composición fílmica de una composición musical es que en la primera hay implicado un asunto de significación. El filme, que constituye sentido por medio de los intertítulos, los diálogos, las situaciones mismas, incluso la elección de los actores profesionales, desde el comienzo del juego es un *objeto ideológico* girado hacia un espectador que está inserto en las contradicciones del mundo y que no encuentra en las salas de cine sino un alivio de breve duración a las tensiones vinculadas a esas contradicciones. Por cierto, la función cinematográfica es una suspensión de las presiones que están en juego fuera de las salas, pero el sentimiento lúdico, o la libertad que resulta de ese sentimiento para el espectador, no puede liberarlo completamente de su lugar en el mundo. El movimiento nos implica. Se trata, ciertamente, de ese "nosotros" (véase *Denegación*).

Muerte (filmada)

Esta vez, se afirma una verdadera diferencia entre *ficción* y *documental*. La muerte filmada en la ficción siempre es una muerte simulada. Los actores profesionales caen bajo las ráfagas de balas y, una vez terminado el plano, se levantan. El espectador lo sabe pero quiere creer en ello *de todos modos*. Aunque justamente *cree en ello porque no es verdad*. El dicho popular lo dice muy bien: *¡es cine!* Si fuera verdad (¡horror!) el espectador no lo soportaría. Nosotros, en todo caso. ¿Pero cómo distinguir, cuando están filmadas, las muertes "verdaderas" de las muertes "falsas"? No hay ninguna diferencia. Uno o dos cuerpos tirados en el suelo. Eso es todo. Por supuesto, lo que denominamos "contexto" (lo extradiegético) hace toda la diferencia. El espectador sabe que en los filmes de ficción, incluidos los más violentos, no se muere "de verdad". Ese antiguo saber es consustancial al cine. Es una de las condiciones del *lugar del espectador*. Aceptar la muerte, la violencia, la tortura, precisamente porque sé muy bien que son simuladas pero que, igualmente, puedo/quiero creer en ellas. Juana de Arco se quema en la hoguera. Todo está hecho para que yo crea "un poco", "lo mínimo". Justamente *no quiero más que eso*. El suplicio seguirá siendo más imaginario que real. Quemarse pero de veras, Renée Falconetti, Ingrid Bergman o Jean Seberg, ¿ustedes podrían imaginarlo? La ficción tiene esa potencia de hacernos creer en lo que sabemos perfectamente que no es real. Creer en lo real no tiene sentido alguno. No podemos *creer* verdaderamente sino en lo que no es. El simulacro, la simulación. Ahora bien, desde su más tierna edad, el cine es la escena por excelencia de las muertes falsas. En este punto destronó muy fácilmente al teatro. Porque filmada, la muerte simulada puede parecer verdadera. Sólo establece la distinción la historia dentro de la cual esta "muerte" está engarzada, como decíamos. Veamos *The Big Red One* (Samuel Fuller, 1980) [*Uno rojo, división de choque* o *Más allá de la gloria*] y *Les Vivants et les Morts de Sarajevo* (Radovan Tadic, 1993): verdaderas y falsas muertes.

En 2007, en *Scènes de chasse au sanglier* [*Escenas de la caza de un jabalí*], Claudio Pazienza filma el cuerpo difunto de su padre, y retoma unas palabras que podrían ser del padre al hijo, dichas por el hijo en presencia del cuerpo de su padre... *Fifi hurle de joie*, el filme de Mitra Faharani (2013) [*Fifí grita de alegría*] muestra en directo la muerte de su personaje principal, el pintor Bahman Mohassess, y la puesta en escena de su propia desaparición.

En la historia del cine documental, las muertes filmadas siempre son verdaderas. Y no nos disgusta. Y casi únicamente se trata de escenas de guerra, guerras reales, históricas, filmadas por cameraman profesionales. El espectador cree en esas muertes. ¿Y cómo no creer en ellas? Ahí, en ese caso, los noticieros cargan los filmes con todas las imágenes de muerte que difunden noche tras noche. Estamos penetrados por ellas. Cuando un documental las recupera (*Les Vivants et les Morts de Sarajevo*), su fuerza como evidencia se ve apoyada por el contexto histórico. La facultad de *desrrealización* propia de la operación cinematográfica –hacer dudar de lo que se muestra, puesto que mostrar es mostrar por medio del artificio– ya no interviene aquí. El disfrute un poco perverso del espectador de ficción *viendo/deseando ver* multiplicarse las muertes porque sabe bien que son falsas muertes, se invierte aquí como horror (*Memory of the Camps*, Sidney Bernstein, 1945) [*Memoria de los campos*]. Solo una enorme mala fe generalmente vinculada al fanatismo permite dudar de esos muertos: es ciertamente porque *ama* a los soldados norteamericanos y los prefiere a los hombres japoneses que la moza del bar filmada por Shohei Imamura puede persistir en su negación a creer en la masacre de My Lai (Song My), cuyas fotos le muestra el cineasta. Las fotos están trucadas, dice ella. Vista por una espectadora, la muerte como representación (aquí fotográfica: *L'Histoire du Japon raccontée par une hôtesse de bar*, 1970 [*Historia del Japón de la posguerra contada por una camarera*]; allí, cinematográficamente: *Memory of the Camps*) [*Memoria de los campos*] puede ser discutida, porque la duda del trucado no puede ser despejada.

¿Cómo probarle lo contrario? Ha sido dicho y repetido: no hay "prueba a través de la imagen". Toda imagen lleva con ella el espectro de su manipulación. Es la razón por la cual, quizá, los filmes no pueden (no deben) ser separados de su contexto, de su historia, de nuestra historia. El cine está en el mundo y las significaciones que puede hacer jugar también están en el mundo.

Entonces es el espectador, a partir de lo que ha leído, de lo que sabe, de lo que ha comprendido, de lo que ha sentido, es entonces el espectador el que separa las muertes verdaderas de las falsas. Ese es el cine: el espectador opera allí como un juez de última instancia.

Dicho esto, el cine llamado documental efectivamente firma un contrato implícito con su espectador: todo lo que se muestra es verdadero, incluida la muerte. Esta cláusula de una viva claridad se ve hoy enturbiada por la acumulación de simulacros requerida por el Espectáculo. "Todo/nada" es espectáculo. La muerte es "verdadera/falsa". En el reino de lo virtual, solo el dinero no simula. El famoso contrato con el que nos identificamos no vale un comino. O más bien, vale como *contrato con nosotros mismos*, y en ese sentido en el que somos agustinianos.

Narración, narratividad

Una sucesión de imágenes o de planos es primero eso, una *seguidilla*, una sucesión temporalmente orientada desde el comienzo hasta el final. El despliegue de esa sucesión en el tiempo abre a definiciones narrativas: comienzo, pasaje, transición, elipsis, conclusión... Todo fragmento de lo visible registrado cuenta al menos *dos* historias: la historia de lo que da a ver y la historia de su registro. La relación entre esas dos historias, la de la experiencia que cuenta el filme y de la experiencia que es él mismo por su producción, su fabricación, su realización, es lo que confiere al cine una gran potencia narrativa, puesto que cada filme, cualesquiera sean las épocas o las situaciones representadas, nos remite al período de su elaboración. La función y la proyección actualizan esos filmes constituyendo con ellos momentos de nuestro presente. Pero a esa primera conjugación del pasado en presente se agrega otra: el filme nos cuenta un afuera (Bengala, tigre, tumba, hindú, etcétera) que se despliega aquí, en la sala, en nuestra presencia. Conjunción entonces de una ausencia y de una presencia. Estos diferentes *planos del relato* que se entrecruzan o se superponen en palimpsesto explican la pluralidad de lecturas de un filme y la indecidibilidad relativa de sus significaciones.

La sucesión de imágenes, de planos, de secuencias se despliega linealmente, en un sentido o en otro. Ir hacia atrás se entiende en dos planos: el relato remonta el tiempo diegético, es el *flashback*; el filme se enrolla hacia atrás, operación posible en la película solamente sobre una mesa de montaje, pero resulta banal en video, en digital, con un DVD o un archivo –y este remontar no cambia nada de la linealidad orientada del relato fílmico–. Entonces hay una suerte de fatalidad mecánica en el despliegue lineal y continuo de un filme en un proyector. No habría nada "que contar", nos encontraríamos de todos modos dentro de una lógica narrativa que hace que una cosa mostrada suceda a la otra, y, en el límite, que un fotograma siga a otros que lo han precedido.

La dimensión temporal se lleva todo por delante. Como regla general, lo que se inscribe sobre la pantalla de la sala desplaza lo que se encontraba inscripto precedentemente. El borramiento acompaña y permite la inscripción. Se implementa entonces un proceso de olvido en cada segundo del despliegue del filme. Las elecciones narrativas, la construcción del relato fílmico no pueden no hacerse cargo de la resaca del olvido y del recuerdo tales que numerosas impresiones o informaciones desaparecen sin retorno. ¿Cómo luchar contra esta evaporación significante? Sin duda reforzando las relaciones, las consecuciones, yendo hacia una coherencia lógica de las partes de un filme, lo que no es siempre el caso del relato libresco.

Es lo mismo que afirmar el rol mayor de las retóricas narrativas en un filme. Narración, históricamente, significa implicación de un oyente (más tarde de un espectador) en un relato. La tentación del espectador no puede ser sino *llevar todo hacia él mismo*, a su persona, a su vida. El cine hace inevitablemente de su espectador el espectador de él mismo. La pantalla es un espejo, engañoso como todos los espejos, pero también eficaz. Por otra parte, ése es el rol esencial de todo relato: implicarnos. Es decir que no creemos en alguna salida de la narratividad en el cine. Ciertamente podemos no contar ninguna historia. El filme cuenta de principio a fin la historia de su despliegue (o el despliegue de su historia).

Nítido, nitidez

Se espera de una imagen cinematográfica que sea nítida: lo contrario de turbia. Confort de la visión: en referencia a la visión humana estándar. Por supuesto, numerosos cineastas, *amateurs* o no, se dedican a trabajar, por momentos, lo borroso, o bien el pasaje de lo borroso a lo nítido (o a la inversa). También hay una parte de turbiedad inevitable en la imagen: cuando se filma con distancias focales largas, el rango de enfoque es particularmente ajustado, a veces algunos centímetros más allá y más acá de la zona de nitidez. Los planos cerrados de los rostros, por ejemplo, dejan borroso el fondo del cual se recortan. Estos efectos de borrosidad, debidos a las leyes ópticas que rigen a las lentes (profundidad de campo/apertura/distancia focal) son, por esa razón, bastante más frecuentes en las fotografías y las imágenes cinematográficas que en las pinturas. El realismo pictórico supone, salvo excepciones, que el campo visible está enfocado (como es el caso para esa compleja lente mental que es el ojo humano). Las fallas ópticas, los límites ópticos, las deformaciones y aberraciones que el cerebro corrige instantáneamente y sin que se le pueda impedir corregir (si no es por medio de una droga), todo eso está prácticamente ausente de la mayoría de las pinturas.

Es lo que pasa con las cámaras digitales en uso hoy en día: por la combinación de la gran calidad de sus ópticas y el aumento de número de píxeles, la profundidad de campo hoy se ha ampliado mucho (recordemos el rol que desempeña en la impresión de realidad tal como la define André Bazin). Entonces hay que actuar sobre el diafragma, sobre la cantidad de luz que ilumina, o directamente sobre el enfoque, de modo tal de volver a encontrar lo borroso en las distancias focales medias. Lo visible digitalizado se ofrece entonces como completamente nítido, es decir, completamente *visible*, sin restos, sin apartamientos, en una *disponibilidad* total. La nitidez perfecta de todos los planos de la imagen tiene algo de inquietante: ciertamente esto se refiere a nuestra experiencia de visión; pero agregándole una suerte de "perfección" sobre la que sabemos, oscuramente, que no es de este mundo (no del nuestro, en todo caso). Todo es visible, todo se vuelve cada vez más visible, hay una visibilidad sin reservas. La extrema nitidez de toda cosa filmada, de ahora en más, y sin que por otra parte lo hayamos buscado, abre a la sospecha.

Nivelar la cámara

Los límites de la pantalla están, como los del cuadro, en ángulo recto. Líneas rectas tanto a lo ancho como a lo alto. De este hecho, del hecho de esta referencia siempre rectilínea, las verticales y horizontales del decorado filmado (inmuebles, calles, luminarias, rejas, muros interiores, etcétera) entran en un cuadro ortogonal y son referidas a esas rectas que conforman el cuadro. En los casos (frecuentes) en el que las verticales en la imagen no son paralelas a los límites laterales del cuadro, o bien cuando el borde inferior del cuadro no es paralelo a los elementos horizontales, se "nivela la cámara", es decir que se balancea el eje de la cámara en un sentido u otro, a derecha, a izquierda, hacia delante, hacia atrás, para compensar la impresión de una separación que pueda ser muy notoria. Pero con frecuencia no es sino una compensación débil: al seguir siendo ortogonal el rectángulo del cuadro, los elementos verticales (sobre todo) y horizontales (menos) muestran dentro del cuadro una inclinación que los hace divergir o converger. Para "nivelar la cámara" hay que liberar la rótula del pie de la cámara para orientarla en todas las direcciones posibles.

También se puede "nivelar la cámara" con total conocimiento de causa. Dziga Vertov, en *Entuziazm: Simfoniya Donbassa* (1931) [*Entusiasmo. Sinfonía del Donbass*], inclina fuertemente el encuadre hacia la derecha para filmar los desfiles deshilachados de los partisanos. Los cuerpos caminan inclinados, como a punto de caer fuera de la pantalla, a la manera de Tex Avery, y a contracorriente de todo naturalismo. En los años sesenta, Jean-Luc Godard rodaba con frecuencia con dos cámaras: la cámara francesa de reportaje Cameflex, al hombro, y la cámara norteamericana de estudio, la Mitchell, que sólo era utilizable sobre un imponente pedestal a manivela. Al estar siempre esta cámara a nivel, Godard había solicitado a su operador, Raoul Coutard, que la pusiera sobre una Dolly que estaba renga, que solo tenía tres ruedas de las cuatro y que corría el riesgo de perder el equilibrio en ciertos desplazamientos rápidos.

Como regla general, quien encuadra se ve llevado a alinear los bordes del cuadro en función de una vertical o una horizontal dominantes, incluso cuando las demás líneas divergen. Lo que está en cuestión aquí, lo comprendemos, es la estabilidad relativa de la mirada del espectador, que no presta atención a las horizontales y verticales en tanto que son paralelas a los bordes del cuadro, que los nota, en cambio, desde el momento en que están "inclinados". Lo sabemos, el encuadre en el cine está siempre ahí, sea "visto" o no, observado o no en tanto tal por el espectador. Hay un deseo y un efecto naturalista en la conservación de las líneas rectas en un encuadre recto. El enderezamiento del encuadre se supone que reproduce las correcciones que se hacen en nuestro cerebro, en el que las aberraciones ópticas son automáticamente compensadas y se convierten en no perceptibles.

Artefacto, compensación, rectificación, poco importa, el expresionismo alemán de los años veinte selló de una vez por todas el destino de los muros inclinados: confiesan su esteticismo. Recientemente, en *Juventude em marcha*, 2006 [*Juventud en marcha*], Pedro Costa multiplicó los efectos vinculados al balanceo de las horizontales y verticales del encuadre por medio de violentos contrapicados de gran ángulo: en un mundo de cubos y rectángulos (el barrio de Fontainhas, en Lisboa, arrasado, y sus habitantes recolocados en inmuebles nuevos), los contrapicados y las distancias focales cortas acentúan la rigidez de las perspectivas y la frialdad de los ángulos rectos enuncian el desierto humano.

Objetividad

Durante mucho tiempo, las imágenes producidas por la cámara fueron consideradas "objetivas". Eso era evidentemente confundir la cosa visible y su representación. Por mecánicas que sean, las cámaras y las cámaras fotográficas son máquinas de traducir el mundo visible en imágenes que se le pueden parecer, ciertamente, aunque no siempre, pero que difieren de él porque están *encuadradas*. Encuadrar es efectuar una elección entre los diferentes estados o fragmentos de lo visible. Y esa elección es un *límite*. Todo lo contrario de una "visión" objetiva. Las "vistas" Lumière, las primeras del género, eran antes que nada puestas en escena o puestas en imágenes de situaciones más o menos organizadas. Evidentemente no podemos hablar ya de la "subjetividad" de una máquina. Pero al encuadrar esta máquina entra en un proceso significante que ya no tiene nada de "objetivo". Permanece la cuestión aquí recurrente, obsesiva, respecto del registro, por parte de la cámara, de porciones del campo visible que escapan a la mirada del camarógrafo o del cineasta, o que solicitan otra mirada, más tardía, más avezada, para ser notadas. Hay una *superación* de los sujetos que hacen las imágenes, o que las ven, que nos lleva más bien del lado de la escritura automática, de esos automatismos humanos, animales o maquínicos, cuya "conciencia" no está en ninguna parte. Sucede cada vez con mayor frecuencia que los cineastas quieren hacer el experimento de una filmación en donde el encuadre no está verdaderamente controlado: con las cámaras de vigilancia, ciertamente, con las cámaras "deportivas" al estilo GoPro. Entendemos que se trata de crear fuera del fantasma de una subjetividad todopoderosa.

Objetivo

Conocemos la polisemia de este término. Un objetivo es una finalidad a alcanzar. Pero también es una exterioridad que participa del objeto más que del sujeto. Es incluso, y por las mismas razones, sin duda, el nombre de un sistema de lentes ópticas que se emplea en fotografía, en cine, en los telescopios, en los microscopios. Esta polisemia no deja de ser perturbadora. Ya en este punto se percibe el fantasma de un desprendimiento que aislaría la cosa vista del acto de ver (él necesariamente "subjetivo"). El deseo de "objetividad" es fechable: nos parece que es contemporáneo del ascenso del espíritu científico, que primero es polémico, entonces, y está contra las creencias, los

prejuicios, etcétera. Pero la "objetividad" se convierte muy pronto, y antes que Albert Einstein, en la justificación de una *salida de juego* del "sujeto", precisamente sujeto a todos los errores. Un cierto espíritu científico se jacta de situarse en una verdad "objetiva". Este fantasma fracasó. Y sin embargo las palabras son la estela de un pensamiento que se ha perdido de vista: "objetivo" remite al automatismo de la cámara, a la creencia de larga data de que la máquina, desprovista de "alma", es o sería ideológicamente "neutral". Es todo lo contrario: las máquinas, y antes que nada las máquinas para ver, se inscriben en una larga historia en la que se mezclan conocimientos, esperanzas y prejuicios. Nada más ideológico que una lente: fue construida, pulida, ajustada, para dar un cierto efecto que, en lo que le compete, está en una relación estrecha con los deseos y costumbres de un determinado momento.

La cámara, máquina para ver, está ahí para "aumentar" las capacidades de la mirada y, a la vez, para ubicar la herramienta dentro de la mano a fin de liberar al ojo. Dicho de otro modo, para establecer una cierta *distancia* con el objeto filmado tanto como con el cuerpo de quien filma. En esta cuestión de la distancia se juega la relación –porosa– entre percepción sensible (por definición subjetivada) y percepción objetivada. Por una parte, "el objetivo" establece una relación distante –y entonces una separación– entre el otro y yo mismo. Por otra parte, del lado de la percepción sensible, estamos dentro de una relación carnal. "La relación se invierte, la mano tocada se convierte en la mano que toca, y me veo obligado a decir que el tacto está repartido aquí por el cuerpo, que el cuerpo es una 'cosa sintiente', 'sujeto-objeto'. Por cierto, hay que ver que esta descripción trastoca también nuestra idea de la cosa y del mundo y que desemboca en una rehabilitación ontológica de lo sensible" (Maurice Merleau-Ponty, 1960).

Antes de la cámara, el acercamiento de Étienne-Jules Marey es *físico*: el fisiólogo coloca sobre esos sujetos sensores vinculados a sus instrumentos para medir lo que no se podía ver a simple vista: representar gráficamente los movimientos sanguíneos, los latidos del pulso, las contracciones de un músculo. Marey se vale de la cronofotografía para detallar analíticamente lo que se ve de modo sintético, sin poder distinguir su mecanismo. Demuestra que el movimiento se puede descomponer en fases ellas mismas aislables y observables. Para acercarse todo lo posible a lo viviente, toma distancia con un objetivo fotográfico. Poniendo a punto el fusil fotográfico (1882), libera a los pájaros de los sensores que les impedían volar. El observador es móvil y puede apuntar para capturar el vuelo del pájaro: la cámara inscribe en la imagen el punto de vista de quien filma. Se trata de ver, finalmente, lo que se presenta ante nuestra mirada sin que sea directamente visible: algo sensible que se convierte en visible.

De este modo la cámara participa a la vez de una percepción objetivada y de una subjetividad sensible: no es una simple prolongación del ojo o de la mano. Filmar no es una operación "natural". La herramienta misma es una "maquinaria". La cámara induce interacciones complejas –y muy *artificiales*– entre quien filma y quien es filmado. La operación de filmar sigue siendo *una operación mental.* "El instrumento de medida termina siempre por ser una teoría, y hay que comprender que el microscopio es una prolongación del espíritu más que del ojo" (Gaston Bachelard, 1934). Un microscopio permite emitir hipótesis sobre lo que no estamos todavía en capacidad de ver antes de que la técnica nos permita constatarlo. Lo que interesa a Bachelard es lo que "se transparenta detrás de lo que aparece": "Uno se instruye por medio de lo que construye".

Con una cámara, no podemos aproximarnos *demasiado cerca*: la distancia para obtener la nitidez necesaria a la óptica representa un obstáculo (igual que la ventana, la pantalla o el encuadre). Ya con la electrónica orgánica, no habrá objetivo frente al sensor y *la pantalla se convertirá en cámara.* Ver la secuencia afantasmada de *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) [*Sentencia previa* o *Minority Report*], donde Tom Cruise, con un simple gesto, manipula imágenes ante la pantalla sin tener que tocarla. En una sorprendente vuelta a Marey, la pantalla/objetivo permitirá capturar la presión, el calor, la luz, para hacer eventualmente imágenes. Tocar con la mirada o tocar con los ojos (Merleau-Ponty) no es una idea nueva. Tocar provoca sensaciones visuales y *pellicula* quiere decir "pielcita". Con esta técnica, los sensores serán hechos con una materia suave que podrá adquirir cualquier forma. Una piel. La piel es, ciertamente, una superficie sensible, incluso a la luz. Un paso más y sería hacer una piel, un ojo. Así será como los robots estén equipados de una *piel vidente.*

Todo lo que se anuncia aquí equivale a desligarse del objetivo "en una relación compleja entre ver y sentir. Fundirse dentro de un medio, convertir la piel en vidente, capturar imágenes directamente por medio de nuestro cuerpo conduce a operar una confusión entre el objeto mecánico, instrumental, y el cuerpo humano" (Jean-Claude Beaune, 2009). Podemos preguntarnos si el *homo faber* que somos puede prescindir de un instrumento *concebido por él pero diferente de él* para elaborar sus representaciones del mundo. Es una ingenuidad (ideológica) creer que estamos *en contacto directo* con este mundo por intermediación de nuestras percepciones, mientras que estamos ocupados en todo instante en *reconstruir* estos datos para hacer de ellos imágenes e historias. Todo lo que nos es dado precisa ser reescrito, re-sentido, reformulado: construido.

Lo sabemos: crear comienza siempre por una *separación*, lo contrario de una fusión. Por cierto hay una dimensión a la vez óptica y táctil del ver (lo háptico) y la visión se inscribe completamente en lo táctil –¿pero se trata de "tocar" al otro en su carne, o de ser nosotros mismos "tocados" en nuestra carne, o bien se trata de tocar *en razón de una distancia*, por el hecho mismo de la distancia? La ideología de lo *todo visible* desea –cada vez menos oscuramente– hacer del hombre un ser de *sensaciones directas*, es decir, de emociones que no tendrían ya necesidad de lenguaje para declararse. Esa es en parte la fantasía de la *ciencia ficción* hollywoodense, que pone en juego incansablemente *la superación del lenguaje* en la acción y la sensación –lenguaje que es un proceso de abstracción de lo sensible hacia lo inteligible–. Imaginar el cuerpo humano como una constelación de células fotoeléctricas, de *fotodiodos*, tiene como efecto (y quizá como razón de ser) hacer entrar en cortocircuito *el pasaje al lenguaje*, es decir, la puesta a distancia y la reelaboración. Para nosotros, seres de cine al mismo tiempo que seres de lenguaje, *la historia del ver y del mostrar* define el lugar del espectador como el de una puesta a distancia del mundo. El movimiento general va en sentido contrario.

Tocar las cosas. Gran retorno de la relación táctil con el mundo. Lo háptico como un más allá de la óptica. El *joystick*, el control remoto, la cámara de mano, las pantallas táctiles... La desrealización de las relaciones intersubjetivas, la atenuación misma de las dimensiones subjetivas, el mercado de las sensaciones fuertes, el autocentramiento, la atrofia del lenguaje, todo eso parece dirigirse hacia una duda en cuanto a la tangibilidad del mundo, al que se trataría de tocar con el dedo, como para asegurarse de que el pasaje a lo virtual no se habrá llevado todo. Toco, entonces soy. Tecleamos –y responde–. La otra dimensión común a estas tendencias del momento es la *violencia* del pasaje al acto. Que barre toda distancia y bloquea todo proceso de puesta en representación. Al "ver" sucede la violación.

Las primeras representaciones de la gruta Chauvet (36.000 años a. C.) muestran cómo quienes buscaban representar el mundo animal ya inscribían de modo notable la percepción sensible, el movimiento y el relieve utilizando las asperezas de la roca. Como escribió Marie José Mondzain (2007), posar la mano sobre la roca y soplar sobre ella un pigmento rojo, luego retirarla creando así una *mano en nega-*

tivo, marcaban perfectamente la noción de *retiro* en la creación de la obra. Es retirándose de su modelado como el escultor se separa de su creación, es decir, de una parte de él mismo, y da vida a la vez a esa cosa distinta de él que es una obra. El pasaje al acto se presenta por el contrario como una interrupción de la separación creadora, como la intervención angustiada de un narcisismo amenazado que habría que reafirmar con violencia. "La cosa" y "yo" se mezclan entonces inextricablemente.

Contra semejante *confusión de sensaciones*, el trabajo de los cineastas (y de los fotógrafos) hace emerger una nueva física de la mirada en el mundo. Es polémica, puesto que surge para luchar contra la generalización sin principios, distintos de los mercantiles, de la producción de visibilidades en nuestro momento histórico.

Observación

Numerosos etnólogos implantaron en los años veinte y treinta protocolos de observación que implicaban la participación efectiva del observador en situaciones observadas (Gregory Bateson, Bronislaw Malinowski). El cine en general, y más particularmente el documental, hacen eco a esta preocupación de entrar en el juego del otro, de "participar" en ese juego. ¿Cómo acceder a la alteridad del otro, y si es el caso de una alteridad "no occidental", cómo hacer para que las cámaras, máquinas primero occidentales, no restituyan una "visión de mundo" marcada por nuestros conocimientos científicos? Pero en el cine no se trata sino de poner en relación la alteridad filmada con *otra alteridad*; la del espectador, aquel desconocido. No solamente, si es que todavía podemos hablar de "observación", ella es "participante" sino que (y es el caso también de la etnología) la participación va bastante más allá de la implicación del observador (del cineasta): puesto que aquellas y aquellos que son filmados "observan" a su vez a aquella o aquel los filma y extraen, sabiéndolo o no, una estrategia que guía su participación... Lo que denominamos todavía una vez más, continuando a Claudine de France y en una extensión de la noción misma: "auto-puesta en escena". El juego del encuadre (encuadrado/no encuadrado; incluido/excluido) supone una participación del otro filmado: se pliega al encuadre, extrae al mismo tiempo la posibilidad de suponer algo de los deseos y estrategias del otro que filma.

Obturador

En una cámara mecánica, el motor regula precisamente el movimiento de los garfios (la griffe) que vincula el paso de la película con la obturación. De todos modos hay obturación tanto en lo fotoquímico como en lo digital. Incluso si algunas cámaras de cine digitales conservan una obturación mecánica, ésta se convierte en electrónica con los sensores CMOS (las informaciones pasan o no pasan). Es lo que se produce con los aparatos fotográficos cada vez más usados para filmar (*Film/socialisme*, Jean-Luc Godard, 2010): el obturador mecánico sigue estando abierto y la obturación se hace electrónicamente.

Martin Roux nos precisa que los sensores CCD utilizan un *global shutter*: la obturación concierne a la totalidad de la imagen. En cambio, la mayor parte de los sistemas equipados con CMOS utilizan un *rolling shutter* (véase *Sensores*). Con el *global shutter*, todos los elementos de la imagen se registran al mismo tiempo. La imagen es capturada entera en ese mismo momento. El *rolling shutter* afecta los fotodiodos uno tras otro: *la imagen no deja de cambiar punto por punto*. La obturación no es un instante, ya es una duración. Un instante es siempre una duración, pero la exposición no se hace en el mismo momento *t* de un punto de la imagen al otro. Un edificio alto como el campanario de una iglesia, por ejemplo, filmado en un movimiento rápido, aparecerá torcido entre la parte baja y la alta del edificio.

En el origen de la imagen electrónica (la televisión, más tarde el video), encontramos, como en el cine, un disco obturador (disco de Nipkov, 1884): la luz atraviesa una hendidura que permite iluminar línea por línea y punto por punto. Luego ese sistema fue mejorado y el barrido realizado por un "pincel electrónico" (patente del "telescopio eléctrico" de Rosing) hasta el *flying spot* de Baird y finalmente el cañón de electrones del tubo catódico. El *rolling shutter* de la obturación electrónica está más cerca de ese principio de la televisión que del cine (es la razón por la cual la cámara Sony CineAlta F65 está equipada con un sensor CMOS de muy buen rendimiento, pero cuya obturación siempre se hace mecánicamente por medio de un disco).

Un obturador mecánico que "hace un barrido" frente a la ventana no obtura tampoco exactamente en el mismo lugar y momento cuando la velocidad de exposición es demasiado lenta. En un primer momento, Jacques-Henri Lartigue había considerado su fotografía *Une Delage au grand Prix de l'Automobile Club de France en 1912* como un fracaso: la rueda aparecía deformada porque la velocidad del automóvil era más rápida que la del obturador. Cuarenta años más tarde, este defecto se le apareció como una cualidad que agregaba un dinamismo y una impresión de verdadera velocidad a la imagen fija (en la tapa del libro de Hartmut Rosa, *Accélération*, otra foto de un auto de carrera deformado por la velocidad: *Grand Prix de l'Automobile Club de France*, Maurice Branger, 1914). Desde los comienzos del cine, la velocidad de obturación fue lo suficientemente rápida como para filmar la vida, incluso en sus movimientos más rápidos. La imagen correspondía a una *instantánea* que los aparatos digitales tuvieron dificultades en lograr en un primer momento.

La obturación electrónica explica también por qué esos aparatos muy sensibles permiten rodar en condiciones luminosas hasta ese momento imposibles. ¡Con luces bajas, vemos con más claridad con la cámara que a simple vista! En *Adieu au langage* (2014) [*Adiós al lenguaje*], Jean-Luc Godard utiliza ampliamente los defectos de obturación de la Canon EOS 5D Mark III, pero también, en paralelo, los de las cámaras *amateurs*. Al filmar la nieve cuando cae, los sensores no alcanzan a capturar la ligereza del movimiento de los copos. La nieve no se parece entonces a nada que nosotros conozcamos. Los copos aparecen y desaparecen como puntos blancos que marcan la imagen. El defecto de obturación forma parte también de la realidad de las tomas, y da lugar a efectos de materia: ruido, caos, distorsión.

Off/on

Serge Daney introdujo esta distinción a comienzos de los años setenta. Se dice *off* de toda palabra que provenga del fuera de campo: pudo haber sido *in*, o lo será, pero por el momento se la profiere desde una fuente no encuadrada, dicho de otro modo, no visible. Esta palabra pasa del *in* al *off* en función de la puesta en escena y del *découpage*, queda atada a la escena, y no se separa de ella aun cuando siga siendo no visible. Otra cosa es una palabra *on*: no proviene de la escena sino solo de la banda sonora, no fue filmada, no lo será; entonces es una palabra *añadida*, injertada en la situación, pero que no procede de ella. De este modo son *on* los comentarios, las palabras de las personas desvinculadas del contexto en que fueron proferidas, las explicaciones o análisis que llamamos "caídos del cielo" en la medida en que el sujeto que las pronuncia sigue siendo inaccesible a toda puesta en imágenes.

Es cierto que la alianza de palabras *on* y de imágenes produce una composición en el sentido fuerte del término. Salimos de la puesta en escena de una situación para pasar a lo que se podría llamar un momento poético en el sentido en el que una dependencia similar, una misma libertad, permite asociar o separar la banda imagen de la banda sonora, al no encontrarse la necesidad de un acuerdo o de un desacuerdo sino en la *justeza* del gesto cinematográfico que los reúne. Ninguna regla "realista", ninguna función explicativa. Las palabras, por su lado, las imágenes por el suyo, se ajustan o se alejan según el gusto de acuerdos que lo único que se imponen es abrirse ante nuestros ojos y oídos. La belleza de la cosa está en el hecho de que, en un mismo filme, puede ser dado al espectador pasar del *in* al *off* y de éste o aquel al *on*: las variaciones de estos regímenes de asociación entre imágenes y sonidos nos liberan, entre otras cosas, de la dictadura del *in sincrónico* tal como se impuso en la gran mayoría de los filmes (*La Belle Journée*, Ginette Lavigne, 2012).

Panorámica

Movimiento giratorio de la cámara sobre su eje, lateral (panorámica lateral derecha-izquierda, o izquierda-derecha) o bien vertical (panorámica vertical de arriba-abajo o de abajo-arriba). Todas las combinaciones oblicuas son evidentemente posibles, teniendo en cuenta la facultad relativa que tiene la cámara de pivotear sobre su "cabeza". En la mano, será la anatomía del camarógrafo la que limite los movimientos del aparato. Michael Snow construyó una máquina que podía hacer mover una cámara según ejes y combinaciones irrealizables por un cuerpo humano, e incluso no experimentables para un ojo humano (*La Région centrale*, 1971). La necesidad de combinar estos dos puntos de referencia que son el ojo y el apoyo de la máquina limita evidentemente las posibilidades del movimiento.

La panorámica, sea vertical o lateral, lenta o rápida, equivale a un descubrimiento progresivo del fuera de campo. Lo que no estaba encuadrado en un tiempo t entra en el encuadre en t + I, luego sale del encuadre en t + 2, etcétera. Se trata entonces de un movimiento de barrido, por medio de un encuadre, desde el campo visible al ojo desnudo. Este mismo movimiento trae como consecuencia dos efectos contrarios. Primero, el descubrimiento progresivo de paneos del campo visible, escondidos antes de que el movimiento los descubra, dicho de otro modo la posibilidad de recibir en un mismo movimiento, en una misma continuidad espacio temporal, elementos visuales "nuevos" en el sentido de un surgimiento, que podrían revelarse como perfectamente heterogéneos a la porción de lo visible filmada el instante inmediatamente anterior; pero, en segundo lugar, la naturaleza progresiva del movimiento, la vinculación y el encadenado que él induce de una toma del encuadre a la siguiente, significan muy marcadamente que, de un instante al otro, lo que será descubierto es lo *mismo*. Digamos: lo *cercano*. Continuidad por contigüidad. Hay una suerte de destino metonímico de lo panorámico. De cercano en cercano, de paso en paso, lo que entra en el encuadre casi siempre es idéntico a lo que ya estaba ahí, el "*en vías de ser encuadrado*" funciona entonces en continuidad con el "*ya en vías de ser desencuadrado*". La panorámica refuerza de este modo la certeza común de que lo visible está hecho de continuidades encajadas unas en otras, que es a la vez continuo, liso y homogéneo, lo que equivale a tranquilizarse sobre la continuidad y la similitud entre el mundo sensible y nuestra percepción del mundo sensible, soñados como adecuados uno con otro.

La panorámica, ¿factor de ilusión? Podemos adelantar que refuerza el poder disciplinario del encuadre: la panorámica convoca lo lejano para mutarlo en cercano, lo diferente en semejante al menos dentro del encuadre, lo ajeno en familiar, etcétera. La panorámica lateral circular (360°) es una figura de estilo paroxística y ejemplar: el bucle termina por el encuadramiento que era su comienzo, pero este retorno al punto de partida es engañoso porque ha transcurrido tiempo entre el comienzo y el final, que no son entonces idénticos sino en apariencia; por supuesto sucede que la malicia del realizador se haya tomado el trabajo de ubicar en el punto de llegada un elemento que no estaba en el momento de partida. La continuidad que afirma lo panorámico se encuentra así desmentida. En este sentido, no hay repetición en el cine: puesto que todo conjunto de signos, aun cuando fuera idéntico en todos los puntos a otro conjunto de signos, diferiría por la duración que los separa. Lo que no se repite es el tiempo. El cine, arte del tiempo, fabrica lo singular en lo semejante y lo único en lo mismo.

Pantalla, pantallas

En el cine, lo sabemos, las dos dimensiones de la película, luego de la pantalla de la mesa de montaje, luego de la pantalla de la sala de proyección, esas dos dimensiones no nos parecen tres sino al precio de un efecto de engaño. La impresión de profundidad o de relieve en una pantalla (todas las pantallas son planas) no puede sino ser ilusoria. Las pantallas, entonces, son mentirosas por definición. Su marco las limita, mientras que se dan con énfasis como el lugar de recibimiento

de "todo lo visible"; su ser plano queda desmentido por nuestro deseo de creer en una tercera dimensión, "como en la vida". Entonces hay una relación, una competencia e incluso una lucha entre la visión estándar (binocular) y la visión cinematográfica (monocular). La pantalla de control se impone poco a poco sobre el ocular de la cámara: se ve con los dos ojos, mientras que el ocular no requiere sino un solo ojo...

Y dado que vemos con los dos ojos las imágenes de origen monocular posadas en nuestras pantallas, éstas construyen poco a poco un visible que nos puede parecer "natural" –es decir, no artificial o no engañoso–. El engaño del engaño, evidentemente, es desaparecer como tal. Vamos al cine para ser engañados, lo sepamos más o menos. Pero somos engañados de igual modo por la pantalla de nuestra computadora, la de nuestro televisor, la de nuestro teléfono, etcétera. Con la diferencia que, entonces, somos engañados sin percibir el dispositivo que nos engaña, sin percibir siquiera alguna diferencia entre la calle que vemos con nuestros dos ojos (en tres dimensiones) y la pantalla del teléfono móvil que vemos también con ambos ojos, pero que no nos presenta sino una imagen de dos dimensiones, hagamos lo que hagamos, e incluso en plena calle.

Por otra parte, nuestro tiempo, nuestra hora, son los de la *multiplicación de las pantallas*. Si hay alguna novedad en el mundo, es ciertamente ésta. Nunca tantas pantallas nos mostraron tantas cosas, nunca tantas veces las mismas cosas, y nunca tantas pantallas nos habrán ocultado tantas cosas. De la pantalla de nuestras computadoras o las letras de este libro, incluso si están escritas una tras otra, en los miles de pantallas de control a través de nuestras vidas: control de nuestros cuerpos, de nuestros interiores, vísceras, esqueletos, neuronas, retinas (pantallas también); de nuestros exteriores: idas y vueltas, estacionamientos, calles, bancos, negocios; de nuestras representaciones: pantallas de los aparatos fotográficos y cámaras, *webcams*, espejos parabólicos, teléfonos móviles, *tablets*, salas de cine, televisiones, publicidades, carteles luminosos, etcétera. El Gran Observador, el Mabuse del *Die Tausend Augen des Dr. Mabuse* (Fritz Lang, 1960) [*Los crímenes del doctor Mabuse* o *El diabólico doctor Mabuse*] está en todas partes. No tenemos necesidad siquiera de citarlo, de fantasearlo. Está en nosotros, con nosotros, en nuestras manos y ojos. Tampoco nuestros ojos (más que nuestros oídos) habrán estado sometidos a semejantes presiones, sujetos a semejantes tentaciones o seducciones, deslizado en tantos horrores.

Película

En la película, se puede diferenciar el soporte, de poliéster, y la emulsión: una capa de gelatino-bromuro de plata, es decir, gelatina animal en la cual hay en suspensión cristales de haluro de plata obtenidos por precipitación de nitrato de plata con bromuro de potasio.

La emulsión es lo que constituye la superficie sensible y el soporte es la cinta de la película. Kodak cerró siete fábricas (entre ellas la de Chalon-sur-Saône, en Francia), y solo su sede de Rochester, *Kodak Park*, en los Estados Unidos, fabrica todavía películas. El poliéster, es decir, el soporte de la película, se fabrica allí –a la vista– en un edificio de alrededor de dos kilómetros de largo. La máquina gigante, que tiene que estar a una temperatura precisa en todo momento, no se detiene nunca. Produce rollos de filme de 137 centímetros de ancho por 3.000 metros de largo. Cada rollo se fabrica en media hora. 24 horas por día y siete días sobre siete, se producen cada media hora 66 horas de soporte de película de 35 milímetros (o 332 horas de 16 milímetros).

La emulsión se fabrica en otro edificio, luego en el *finishing building*, y se aplica sobre el soporte. La operación se hace en la oscuridad (la emulsión es sensible a la luz), así como las siguientes etapas, la del corte de los rollos de 137 centímetros de ancho en bobinas, en el formato deseado (65 milímetros, 35 milímetros, 16 milímetros, súper 8), y la perforación. La máquina Kodak, el nombre mismo, representó durante décadas el soporte necesario para la "buena memoria del mundo". Solo Orwo fabrica todavía blanco y negro en Alemania, y Agfa *film* positivo color.

¿Cómo fabricar la emulsión sin Kodak? En laboratorios artesanales (Labominable, el Atelier MTK), artistas como Alex McKenzie, Nicolas Rey o Étienne Caire fabrican su propia emulsión en blanco y negro. Reutilizan un soporte existente "limpiando" la imagen con amoníaco. La emulsión se fabrica con gelatina alimenticia más una mezcla de nitrato de plata y de bromuro de potasio. Solución A: para un litro de agua, 132 gramos de bromuro de potasio y 4,5 gramos de potasio iodado que hay que mezclar con 30 gramos de gelatina animal. Solución B: 500 mililitros de agua en la cual se disuelven 130 gramos de nitrato de plata. Una vez mezcladas ambas soluciones A y B a una temperatura considerable (entre 50 y 60°), entonces se aplica la emulsión sensible con un pincel, siempre bajo la luz roja y lo más rápidamente posible por su velocidad de reacción. La aplicación incierta de la emulsión "a mano", su espesor irregular y su materia participan de la fabricación misma de la imagen que se va a obtener.

Esta materia, espesa, a veces demasiado espesa como para pasar por la delgadez del mecanismo de una cámara, sirve para hacer *found footage* (copia de una imagen existente) y para recordarnos que aplicándola con un pincel sostenido por la mano, hay dos huellas: la huella de la luz pero también la del hombre.

Perspectiva

La perspectiva llamada artificial es un efecto del arte, de la técnica, del cálculo, y por lo tanto del artificio: es distinta de la perspectiva llamada natural que es nuestra manera "normal" de abarcar el espacio visible. La visión binocular está regulada por las leyes de la propagación de la luz en diversos medios y de acuerdo con las correcciones inducidas por diversos sistemas de lentes. Cuando se pasa de la visión binocular estándar a una visión monocular –no "natural" –, de una visión de tres dimensiones a una imagen de dos dimensiones, prima la preocupación por el realismo, por la semejanza, por la similitud entre la sensación que produce el objeto pintado o fotografiado y la sensación que procura en una visión natural; la consecuencia es reinscribir los objetos visibles en una escala que respeta o reproduce la "ley de disminución de los tamaños aparentes en función del alejamiento". Se trata de reconocer en el cuadro o en la pantalla el orden del mundo tal como se lo conoce "en la vida". "La puesta en forma del mundo, la estructura de organización de la representación, no cambia fundamentalmente desde Masaccio, en Florencia a comienzos del siglo XV, hasta Monet: la perspectiva siempre está ahí, y el aparato fotográfico tomará inmediatamente su relevo en la medida en que no hace sino imitar el principio de la perspectiva: hay un único ojo y todas las líneas convergen hacia el punto que es proyección del ojo sobre la superficie de representación" (Arasse, 2003). Esta preocupación por el "realismo" lleva a concebir y preferir lentes que producen una impresión visual familiar –digamos las distancias focales medias más que las muy cortas o las muy largas, marcando una distorsión perspectiva poco "natural"–. La visión perspectiva lineal se ve así normalizada y vale como norma.

Se pudo presentar la perspectiva artificial como una herramienta precisamente de puesta en orden del mundo: aparece en Italia en el Renacimiento, en un momento de esfuerzo de la racionalización. El *fish eye* nos recuerda que hay otras normas imaginables y aplicables. Las lentes fotográficas que equipan las cámaras están calculadas para reproducir las tres dimensiones del mundo visible sobre las dos dimensiones de la película, y luego de la pantalla. Habría que renunciar a la pantalla, a la superficie de proyección para obtener una imagen en tres dimensiones en un espacio de tres dimensiones (holograma). La superficie de inscripción, luego la superficie de proyección, ambas son planas (dos dimensiones) y la percepción de una "profundidad" o de un "relieve" que es la del espectador ser deriva de la ilusión. El deseo de ser engañado abre al espectador a las potencias de lo imaginario, lo hace reunirse con el deseo de ficción, es decir, de creencia. Creer es siempre creer *en lo que podría no existir* (veáse *Engaño*).

Picado

La cámara está encima de la cosa filmada. En el caso de un picado muy marcado, la cosa filmada, sea cuerpo humano o animal, o incluso materia vegetal, se ve de ese modo como "pegada" al suelo, a la tierra. Ése es el caso del héroe Genjuro en el plano ya citado de *Ugetsu Monogatari* (Mizoguchi, 1953) [*Cuentos de la luna pálida de agosto*], aplastado en un tatami, dándonos la espalda que exhibe, pintada, una sucesión de ideogramas que se supone apartan los demonios. De hecho, tales picados son raros. Confieren al espectador un lugar evidentemente dominante, casi divino. En cambio, hay un uso más sutil (menos vistoso) del picado. En los primeros planos del rostro que a veces tenemos que filmar, el eje de la cámara ligeramente dominante, a la altura no de los ojos sino de la frente, por ejemplo, otorga una cierta armonía a las líneas de fuga. El otro está en él mismo, frente a nosotros, pero no del todo. El escorzo de una fuga ya es belleza.

Cuanto más vertical es el punto de vista respecto del suelo, menos se extiende la superficie del encuadre. Un picado estrictamente vertical reduce el campo al de la focal utilizada. Así entendemos cómo desde los primeros filmes se opera una elección que privilegia a la vez *la cinematografía a la altura del hombre y la diagonal del encuadre*: las situaciones filmadas están dotadas de un plano en segundo término; de este modo puede jugar la profundidad de campo.

Mucho más que el *contrapicado*, el picado cinematográfico devela una imagen que es esencialmente no familiar: es más que raro, durante nuestra vida, que encontremos semejante posición *sobreelevada*. Más que en la vida, esto puede sucedernos a veces en el cine. Entonces hay un efecto de extrañeza en el picado explícito que no se da en el contrapicado, incluso si es excesivo. ¿Por qué? Espacialmente, el lugar

del espectador, creemos, es el de un contrapicado. En el cine miramos de abajo arriba. Estamos debajo. Un picado pronunciado entonces toma por sorpresa a nuestro hábito. El niño que fuimos sigue estando sentado en ese lugar de espectador, y para él el mundo es más grande.

Plano

Pese a la polisemia del término, que es muy rico, el término "plano" ha sido coronado por el uso para designar el producto de una "toma" entre el momento en que la cámara se pone en marcha y el momento en que se la detiene. Entre ambos gestos, se realiza de forma mecánica el registro de una situación. Lo que define un plano será primero su *duración*: se dice "un plano de 10 segundos, de 20 segundos, etcétera". Observemos que esta duración es tanto la determinada por la toma como también la determinada por el montaje, que calibra de algún modo la duración "bruta" del *rush*. El *plano*, entonces, es tiempo antes de ser espacio. Todos los planos del cine, del rodaje a la proyección, se designan por su duración. Pero también hay espacio, segunda coordenada de un plano. Del "primer plano" al "plano de conjunto", o "plano general", se necesitan todos los tamaños para definir ese fragmento de tiempo en términos de espacio, o más bien de *encuadre*. Nos contentaremos con subrayar aquí que la escala de los planos sigue siendo la escala del cuerpo humano. La referencia, en última instancia, es el *cuerpo espectador*. Sin duda el cine, por medio de la variación de la escala de los planos, por la gama de las duraciones, involucra una cierta inquietud del espectador en cuanto al reconocimiento de la dimensión humana dentro de un plano. Quizá nos aferremos a aquello que nos remite a una cierta idea de nosotros mismos. Nos parece que el rol molesto de los *inserts*, que nunca son sino primerísimos primeros planos, se debe al hecho de que el agrandamiento de la cosa mostrada lleva consigo una dimensión de lo desconocido que no puede sino perturbar. Una salida de la escala familiar.

En la medida en que un plano puede ser la consumación, en la duración, de la inscripción de un cuerpo en un decorado, comprendemos que los planos "amplios" o "de conjunto" lleven consigo al cine una historia, un contexto, una ficción que nunca podrá llevar consigo un plano "cerrado" si no está inscripto en una sucesión que deje ver algo de esta historia. El "plano general" obliga a la puesta en escena. El "plano cerrado" es un asunto de montaje. La teledifusión favoreció este estrechamiento del espacio. Se supone que los planos amplios, es decir muy amplios, en pantalla chica implican menos a los telespectadores. Por el contrario, volvamos a decir que los planos amplios o muy amplios, en el cine, en una pantalla y dentro de una sala, tienen el poder de abolir durante un momento la percepción del encuadre. Como si el ojo de pez que nos contempla no estuviera ya encuadrado. Y como si, por ese mismo hecho, fuera él quien incluyera nuestra mirada en su encuadre, el que nos envolviera. El encuadre a veces se convierte en una boca, un orificio, una hendidura que nos engloba. Los planos más "cerrados" se liberan de esta trampa oral.

¿Cómo no detectar la recrudescencia contemporánea de los planos cerrados o los primeros planos: son más fáciles de "leer", producen con más facilidad un efecto de shock, son más fáciles de montar, menos onerosos para rodar (extras y decorados reducidos), y están más vinculados, en cualquier caso, a la *dislocación* de la realidad visible por parte de los anuncios publicitarios? El mundo visible dislocado, abreviado, hecho migas, espectacularizado y mercantil en el cual se nos obliga a vivir intenta infiltrarse en las salas de cine a través de numerosas publicidades, generalmente insoportables, pero también, desgraciadamente, a través de numerosos filmes rodados según el esquema publicitario.

Plano secuencia

Un plano que dura varios minutos (*Touch of Evil*, Orson Welles, 1958 [*Sed de mal*]; *Professione: reporter*, Michelangelo Antonioni, 1975 [*El pasajero*]; *Berlin 10/90*, Robert Kramer, 1990 [*Berlín 10/90*]). Un mismo plano que puede combinar diversos movimientos de cámara (*travelling*, panorámicas, etcétera) o permanecer fijo. En todos los casos, se trata de que el espectador experimente una duración continua, sin elipsis, sin montajes, de modo tal que ningún corte, ningún *raccord* se presente para interrumpir el desarrollo en lo que tiene de mecánico –algo inexorable–. Durante varios minutos o decenas de minutos, el cuerpo espectador permanece ligado a la cámara, queda atado a sus detenciones o movimientos, se ve llevado por una impresión de continuidad que le parece exactamente adecuada al *continuum* de sus percepciones. Dicho de otra manera, el plano secuencia, cuando se proyecta en una pantalla, modeliza una participación activa de parte del espectador, una participación a la vez física y emocional: el espectador se ve transportado por la cámara y forma un solo cuerpo con ella. El efecto de transporte se debe no tanto a la sinergia con

los movimientos de la cámara como a la percepción de una duración recibida como "real" en la medida en que haya *sincronismo* entre el tiempo que pasa para el espectador y el tiempo que pasa en la pantalla. Esta superposición asegura la magia del plano secuencia.

¿Magia? Durante el tiempo total del desarrollo del plano secuencia, hay una inquietud sorda que no deja de ganar al espectador: la duración misma de ese plano inscribe una incertidumbre en cuanto *a la continuación*. Las preguntas siguen abiertas y no se cierran sino por el movimiento mismo del plano en la duración; siempre: ¿qué es lo que va a entrar al campo o a salir de él (para los plano-secuencia en movimiento: un plano secuencia de *O Thiassos*, Theo Angelopoulos, 1975 [*El viaje de los comediantes*], articula referencias históricas separadas por varios años: pasamos de 1952 a 1940, el decorado ha sido modificado durante los desplazamientos de la cámara)? ¿Qué es lo que podría surgir en el campo fijo y no surge (o bien surge) a través de los planos secuencia fijos? Por sí sola la duración de este tipo de planos está llamada a convertirse en *narrativa*: ¿abrir una espera? ¿Pero por qué?

La posibilidad de una narración es ya narración, y la espera de un relato ya es relato. Sostenido por su encuadre, cada momento de cada filme está en el límite de un paso que se franquea en el relato. Digamos que la constancia del encuadre implica el surgimiento de un fragmento de relato. Sí, porque está encuadrado el cine es *narrativo*. Ahora bien, el encuadre y sus metamorfosis no actúan nunca tan completamente como dentro de un plano secuencia, que puede combinar todos los encuadres y entonces todas sus reservas narrativas; o bien mantener uno solo, fijo, al que solo el paso del tiempo, desde entonces, amenaza con abrir a un relato.

El plano secuencia convoca la noción baziniana de "montaje dentro del plano", que no significa para nada que el plano secuencia se vea "cortado" en fragmentos que luego vuelven a ser reunidos: no sería ya un plano secuencia. Más bien lo que sucede es que en el interior de un mismo plano-secuencia se pueden inscribir muchas escansiones: entradas y salidas de campo, alternancia de momentos fijos y de movimientos de cámara, pasajes de un lugar a otro, de una intensidad dramática a otra, etcétera. El plano secuencia es como un movimiento musical: toda una serie de variaciones pueden afectarlo pero sin romper su unidad. Cuestión de aliento.

Playback

Las actrices o los actores no son cantantes. Entonces hace falta cantantes para que canten en su lugar en los filmes musicales. Y esto se hace por medio de un *playback*: el o la cantante cuya voz fue elegida para hacer *raccord* con la del actor o actriz profesional habrá grabado antes, en un estudio, la letra de las canciones previstas en el programa. En el momento del rodaje, ese sonido se difunde en el set y los actores o actrices lo siguen cantando sólo en voz baja. Pero sus labios y bocas están sincronizados con la imagen y el sonido. El montaje hace el resto y la sincronización se afirma entre palabras hermosamente cantadas y labios preciosamente entreabiertos. Un solo ejemplo, pero espléndido: *Peau d'ane* de Jacques Demy (1970) [*Piel de asno*], en la cual Anne Germain canta a través de los labios de Catherine Deneuve: ¡y creemos que lo hace, estamos extasiados! La magia de una voz hermosa no totalmente desmarcada de la de la actriz profesional nos encanta. La belleza, aquí, es más fuerte que el truco que la permite.

Numerosos cineastas eligieron hacerlo de otra manera, empezando por Danièle Huillet y Jean-Marie Straub con *Moses und Aron* (1975) [*Moisés y Aarón*], según Arnold Schönberg (1932): los cantantes se grabaron en directo y la música se había grabado previamente y les era transmitida por auriculares. El sonido directo, en exteriores, da un relieve y una profundidad a la parte cantada que los registros en estudio no pueden producir. Se trata de la captura en vivo de una *performance* de cantantes-actores. Hay adecuación entre los cuerpos filmados y las voces grabadas, denominemos a esto *efecto de verdad*, y es percibido como tal conozcamos o no la fórmula.

Pobre (cine)

No son las sumas de millones de dólares las que hacen soñar al *amateur* de cine (que somos todos), no, es que se anuda una relación fuerte entre gasto y trabajo, de modo tal que la suma de los medios implementados favorece los desafíos artísticos del filme –dicho de otro modo, no los arruina–. Rohmer y Godard, Rouch, Labarthe, Pollet, Moullet, Kramer, Straub-Huillet. Philibert, Pazienza... Con frecuencia lo que es poco es más justo que lo que es más. Lo que nos ocupa, espectadores, críticos, cineastas, es ver un mayor número de *amateurs*, jóvenes o no, cineastas o no, cineastas en deseo y en potencia, que intentan abrirse un camino a través de la salvajada que sigue siendo la realización de un filme, se tenga mucho o menos dinero. Si es poco, incluso muy poco, la cuestión de la adecuación entre medios y resultados se plantea vivamente. Mucho dinero gastado en múltiples propósitos enmascara la cuestión a resolver. Cuando no se tiene nada, cuando se tiene poco, demasiado poco, el empleo de la menor cantidad de moneda se convierte en un desafío artístico mayor. El dinero, infelizmente, evita pensar. Es el cine entero el que debe ser puesto del lado de la parte maldita, y no sólo el dinero que sirve para hacer filmes o los filmes que sirven para hacer dinero: el verdadero gasto, el don y la pérdida, es el arte. Hemos entrado en un nuevo tiempo en el que sentimos que hay más riesgos y entonces más desafíos, artísticos y de los otros, en la pobreza que en la riqueza. Desde el *amateur* al artesano, eso se sabe y se vive. Quizás haya llegado el momento de una alianza entre producción y realización, aquí y allá prefigurado, digámoslo, por el cine de Éric Rohmer, una vez más él. El acercamiento cultural, el acercamiento estético enmascaran con demasiada frecuencia, o prefieren ignorar, hasta qué punto capturar los desafíos del arte depende del equilibrio entre producción y realización, y que el productor es tan artista como el cineasta, incluso si es por delegación. En Rohmer, insistimos, aunque pobre entre los pobres, el dinero está mejor gastado en que en Luc Besson: se ajusta a las necesidades de la puesta en escena. Entonces hay que poner entre comillas estos dos términos, pobre y rico. Rico puede revelarse ser una apariencia engañosa. Desde los Evangelios (quizás), riqueza y pobreza juegan a intercambiar sus valores. Es una cuestión que encuentra su campo de ejercicio más amplio en la historia del cine, donde el dinero no produjo obras de arte sino raramente (recordemos *Cléopâtre*, de Joseph L. Mankiewicz, 1963) [*Cleopatra*]. En síntesis: desbaratar los rituales que impone la economía y que no son convenientes para cualquier filme. Todo filme exige que se le invente una economía, su propio dispositivo. Esta "variabilidad" de los rituales es insoportable para una economía que no puede producir riqueza sin repetir los mismos modelos.

Política

"Política" no conviene. Habría que decir: "utopía política". Con la salvedad de que, en la noción de "política", siempre late una parte de utopía. Decir que el cine es un arte político no es entonces tan perentorio como puede parecerlo. Por sí solo, el hecho del encuadre supone efectos que tienen un sentido político: incluir/excluir, mostrar/ocultar, etcétera. Pero sin duda es haciendo de su espectador un personaje imaginario como la operación cinematográfica deviene política: del mismo modo en una *democracia ideal*, cada ciudadano es tenido en cuenta, contado como uno, como partícipe en tanto uno entre *varios* de la sala. En el cine, subsiste un sueño de libertad y de igualdad. El *trabajo de lo subjetivo* que favorece la función de cine adquiere también una dimensión política: en el momento histórico que es el nuestro (el de la "mundialización" y al mismo tiempo el de la hegemonía del Capital en su versión llamada "neoliberal"), las fuerzas todopoderosas del mercado parecen haberse aliado para *simplificar* al ser humano, controlar sus fantasías, estandarizar su subjetividad. El poder de las máquinas, en parte real y en parte soñado, nos "aumenta", sin duda, pero al mismo tiempo nos repite cuán dependientes somos, cuán sometidos, infantiles, fútiles, cuán entregados a las pasiones de sustitución que son los juegos y las aventuras virtuales. La función de cine, ella también, nos solicita *creer* en las ficciones que el filme nos hace compartir, pero creer *pese a* la conciencia de la artificialidad de la situación. Estamos *comprometidos* precisamente en esa medida en que no hemos perdido toda medida de nuestro lugar real durante la misma función. El evadido en quien se convierte pronto todo espectador *sabe muy bien* que no se está evadiendo. El engaño, en todos sus estados, nos arrastra en su torbellino, pero los efectos de realidad, justamente porque son engañosos, nos vuelven a traer a una versión plausible del *mundo-bis* que nos proponen los filmes. La cuestión del realismo de la representación es entonces una cuestión política. No es por nada que los juegos de video rivalizan en efectos realistas. Ahí también se trata de *hacer creer*. Pero el "juego" se define por una sucesión de *pasajes al acto* que están en oposición a la *suspensión de los actos* que se pide a los espectadores de cine. En tanto que no puede participar en el filme sino a través de dos de sus sentidos, y a través de la imaginación, el *cinespectador* hace una experiencia de proyección subjetiva intensa. El pasaje al acto (apretar un botón, "tirar" hacia un blanco, tapar un código, etcétera) quiebra de inmediato el círculo mágico de la representación, de modo tal que el sujeto está a la vez adentro y afuera. Este estado de inconciencia que también es un estado de conciencia hace que el espectador pueda extraviarse, pero no perderse. Lo hemos dicho: toda operación de *representación*, incluso su *puesta en abismo*, en el teatro (explícitamente en *Hamlet* y *La Tempestad*, William Shakespeare, 1602 y 1611), tanto como en el cine (ya no contamos los filmes en los que se presentan un estrado, una cortina, un escenario, un teatro, un cine...). En la noción misma de re-presentación

opera esta dimensión autorreflexiva que deja aparecer, más o menos fugitivamente, una toma de conciencia de la representación en curso, una dimensión crítica. En resumidas cuentas, lo que organiza para el espectador un lugar político es la suspensión del pasaje al acto. Cuando termina *Chelovek s kinoapparátom* (Dziga Vertov, 1929) [*El hombre de la cámara*], volvemos a encontrarnos en la sala de cine que se abre, vacía, en el comienzo del filme, y luego se colma de manera mecánica por parte de una multitud de futuros espectadores filmados en un plano general, y por lo tanto no individualizados por el encuadre. No volvemos a la sala en donde se supone que se está proyectando el filme que estamos viendo (una puesta en abismo radical) sino al final. Los espectadores, cautivados por aquello que ven, son filmados entonces uno por uno, o dos por dos, dicho de otro modo, son individualizados, están dotados de un rostro, subjetivados. Una lectura política de esa diferencia de tratamiento cinematográfico entre los planos generales del comienzo y los planos cerrados del final nos dice que el cine, el filme visto, han transformado los elementos indistintos de un "público" o de sujetos singulares, individualizados por la operación cinematográfica. Las "masas" convocadas y movilizadas por el régimen comunista son transformadas en sujetos divertidos e intrigados por el ballet final de la cámara, que baila, como bailaron en Odessa las calles y las muchedumbres, los *tramways* y los automóviles, las máquinas y las miradas. Vertov nos dice que el cine cambia el mundo, revela su efervescencia. Éste es un ejemplo de lo que es posible denominar *cine político*.

Popular

De entrada, el cine fue declarado un "arte popular". Y durante largo tiempo, en efecto, fue popular, y fue arte. Ese tiempo ya no existe. ¿Cómo y por qué? Esta idea, en el fondo muy mercantil de llegar "primero", ¿explica por sí sola que los primeros seriales hayan sido obras de arte populares? Pensamos en las dos *Die Spinnen*, Fritz Lang, 1919 [*Las arañas*] en los dos *Dr. Mabuse, der Spieler* (del mismo Fritz Lang, 1921) [*El doctor Mabuse, Dr. Mabuse, el jugador*] y los dos *Nibelungen* (siempre Fritz Lang, 1922) [*Los nibelungos*]. Y los comienzos de Charlot (1914) [ídem] que dieron origen, como sabemos, a la sucesión de filmes más prolífica y a la vez más popular. Sin dudas, sólo un análisis sociológico de tipo marxista podría responder a estas preguntas: ¿por qué el cine fue perdiendo poco a poco su anclaje popular, y por qué la comercialización de los filmes tuvo, a medida en que se fue desarrollando, semejante influencia degradante sobre la producción? ¿Por qué, en el transcurso del último siglo, las grandes obras de arte del cine han atraído cada vez menos espectadores, han sido cada vez menos populares y han sido cada vez menos numerosas?

Ahora bien, esta pregunta es estratégica. Segmentado, atomizado, parcelado, el cine pasó de la imagen del río que trasciende los particularismos a la de una infinidad de arroyos, cada uno en su lecho. Ya no vemos los mismos filmes según vivamos aquí y allá y nuestras referencias culturales diverjan y se ignoren mutuamente, pese al hecho de que todos estamos sometidos a la unificación ideológica de los medios, la que es lo exactamente opuesto a la distinción de las singularidades producida por la frecuentación de obras de arte. Nuestra impresión es que el cine debe seguir siendo *tendencialmente* popular. La pretensión inicial a la universalidad, a la superación de las categorías sociales, a la comprensión por parte de todos los miedos y las culturas, la misma transgresión de una colección de normas, de divisiones, de oposiciones (incluidas las que están del lado de las *gender differences*), todo esto nos parece más precioso hoy, ¡incluso cuando el proceso de estandarización se generaliza (mundialización) rechazando todo principio de universalidad! Sea lo que fuere del número y la cantidad de nuestros espectadores, el cine que queda por hacer debe pensarse como universal –entonces: popular–. Somos herederos de la historia del cine, lo sepamos o no, lo queramos o no, y esta herencia nos invita *asociar universal* y *popular*. Un filme se dirige a la vez a cada uno y *a todos en tanto que uno + uno + uno*... Como aquellos entre nuestros maestros (Jean Renoir, Jean Rouch...), nuestros filmes tienen la pretensión de implicar a cada cual. ¿Para qué filmar entonces si es sólo para volver a repetir las palabras de la tribu, y no para ponerla en movimiento?

Hemos comprendido que la segmentación de los "mercados" exigida por la comercialización de los filmes hace irrealizable toda difusión amplia en los circuitos comerciales, excepto raras excepciones (para el cine documental: *Être et avoir*, Nicolas Philibert, 2001) [*Ser y tener*]. Entonces hay que transitar otros caminos (asociaciones, cineclubes, universidades, festivales, circuitos militantes, existentes o por construir) para intentar alcanzar espectadores que no estén programados todavía por el mercado para (no) ver (sino) tal o cual tipo de filmes. Digamos: el espectador al azar. Apuntamos siempre a ese *encuentro* no fijado de antemano con un espectador cualquiera. El objeto del filme sería reconocer y singularizar la subjetividad del espectador que ha entrado en la sala de proyección como parte de un conjunto que nos incluye. No nos parece ni digno ni incluso posible no imaginar, cuando rodamos un filme, que el espectador que vendrá a verlo sea otra cosa que un *alter ego*. Como nosotros, los espectadores son parte de ese *pueblo de iguales* que el cine siempre supuso (una única referencia: John Ford).

Práctica (teoría de la)

El cine de hoy, en su enorme cantidad de filmes, erige una nueva dimensión de la experiencia cinematográfica. No solamente la cantidad de filmes en circulación aumenta en todas partes, no solamente la práctica del cine se vuelve por así decirlo general y común, abierta a cada uno y cada una (el ciclón Sandy que se abatió sobre Nueva York en 2012 fue filmado por centenares de cámaras de vigilancia y miles de *amateurs*), no solamente todo es filmado, será filmado, ha sido filmado, y el mundo se recubre así de un velo de cine, sino que el gesto de filmar consumado por miles de miles de niños, de hombres y mujeres, el de actuar en un filme, el de hacer un montaje, esos gestos tejen una práctica de la imagen como nunca hubo en nuestras culturas. Practicar es de cierto modo –o debería serlo– pasar por el tamiz crítico aquello que se hace, lo que los demás hacen o no hacen; ejercer el propio espíritu, criticar lo que se ve y lo que se escucha; en síntesis, entrar en una relación activa con las representaciones. Aquí estamos describiendo una suerte de utopía. Es de temer, por el contrario, que la impaciencia de *pasar al acto* (de filmar, de ser filmado, etcétera) se lleve todo por delante. Como si el espectador ya no pudiera soportar no ser actor o no ser quien filma, o participante de un rodaje... En un momento histórico en el que la mayor parte de nosotros ya no es actor de casi nada, y en todo caso no mucho de la *cosa política*, no es absurdo preguntarse si el deseo de pasar al acto con tanta urgencia no vendría a consolarnos respecto de una cierta impotencia. Podemos apretar cantidad de botones, el control remoto, el teléfono, la cámara, la computadora, etcétera, pero no podemos dirigir los programas televisivos o los cálculos de los comerciantes. El control remoto Sony pasa por nuestras manos, pero la entidad Sony nos resulta inaccesible. ¿O como si las representaciones no fueran aquello a través de lo cual, como espectadores, pudiéramos intentar capturar algo de nuestro lugar en el mundo, sino una vieja piel de la que habría que liberarse para pasar finalmente del estado de espectador inerte al de actor interviniente?

Para Guy Debord, lo sabemos bien, *el lugar del espectador* sigue siendo un lugar de alienación y de facticidad. ¿Hay que querer, sin embargo, que el espectador se convierta en actor *de verdad*? Quizá los situacionistas no se dieron cuenta de que inscribirse en un proceso de representación, así fuera fugitivamente, ya es cambiar el mundo en el sentido más simple, desdoblarlo, desmontarlo. Por un lado, una *pasión por lo real* que multiplica los pasajes al acto, quizá como pura pérdida; por el otro, un lugar totalmente ideado como imaginario pero que se desliza, por esa misma razón, dentro de la vida real de los hombres y las mujeres reales. El deseo-necesidad de acción, de pasaje al acto, representar, filmar, mostrar (más que mirar) se tiene por una *relación activa con el mundo*. El lugar modesto, invisible, que el espectador ocupa en la representación y que se tiene por "pasivo", cambia sin embargo algo en el cuadro de conjunto. Poco importa que ese cambio sea observado, reconocido, menos todavía que sea validado. Es efectivo, es real. Como el río excava su lecho sin que nadie lo perciba, como el pájaro teje el bosque sin que nadie lo sepa, el gesto de anudar algún hilo suplementario a la redecilla de imágenes y sonidos que cubre una parte del mundo no queda, no puede quedar sin efectos, se los perciba o no. El pasaje al acto mismo es necesariamente espectacular; con frecuencia no tiene otra razón de ser. Se trata de mostrarse filmando más que de filmar. Mostrarse primero a sí mismo, sin dudas. *Representar ese rol*: como decía Sabzian en 1990 en *Close-up* de Abbas Kiarostami [*Close up* o *Primer plano*], filme faro, representar el rol de un realizador era más difícil y más interesante que *representar a un actor...*

El espectador, desde su zona de sombras, desde su fuera de campo, en su misma reserva, actúa sobre el mundo filmado. Si es cierto que nadie filma impunemente, tampoco nadie ve impunemente lo filmado: existe necesidad de un pensamiento, de una teoría de la práctica. Sostenemos que ser espectador es una práctica, abierta, como toda práctica, a un pensamiento teórico. El espectador es el ser del *a posteriori*. Vuelve al filme. Lo retoma, lo rehace. Ese *a posteriori* es el tiempo de la crítica, entendida positivamente, como *deseo de desear* la obra que viene de ella misma hacia nosotros. La práctica de la cámara y del sonido abre directamente a un cuestionamiento teórico: dónde ubicar la cámara, qué distancia(s) focal(es) utilizar, a qué distancia filmar, si grabar o no el sonido, si moverse o no, cómo encuadrar a varias personas, etcétera. Todas estas preguntas muy prácticas tienen, evidentemente, incidencias teóricas, tienen efectos y se combinan sin que los cineastas lo sepan para terminar determinando una o varias significaciones. El mejor camino hacia la teoría del cine, entonces, es la práctica. Valdría más enseñarla en las escuelas y universidades, en vez de esos fragmentos de historia del cine que los profesores mismos no saben cómo encajar unos con otros.

Presupuesto/economía del cine

Economía de un cine más o menos *industrial*. El director de producción y el director asistente calculan, sobre la base del guión (y raramente del *découpage*), lo que va a costar, en semanas de rodaje, en técnicos que ocupen los distintos puestos, en salarios y otras cosas, salas, laboratorios, locaciones para las máquinas, estudios, lugares en general, decorados y accesorios, gastos diversos (según lo amplia que sea la producción: cuestiones a pagar, choferes y vehículos, extras) y, sobre todo, los gastos de *casting*, la remuneración de los actores, los gastos correspondientes. El total constituye un presupuesto que marca la medida de los gastos necesarios para asegurar el rodaje y la finalización del filme. Este presupuesto determina la proporción de financiamiento que debe garantizar el productor. Y aquí comienza la parte del cineasta. A él le toca decir lo que le parece esencial, necesario, o menor. El filme real se esboza en este ajuste. Entre más y menos, demasiado y no suficiente. La puesta en escena es aquí el argumento decisivo: ¿debe haber extras, sí o no, cuántos? ¿Durante cuánto tiempo? O lugares reales (llamados "decorados naturales") por oposición a los decorados de estudio, tal cámara más que tal otra, el número de técnicos en los puestos indispensables. Con frecuencia queda en evidencia que los directores de producción aplican la grilla de un presupuesto previo a la situación concreta del filme en curso. Ahora bien, no hay nada automático en la puesta en práctica de una producción. Se puede renunciar a las luces (¡pero no hay que hacerlo!), a los *travellings*, a los artefactos, a los asistentes, al estudio, etcétera... pero estas restricciones o bien benefician al filme por venir, o bien lo destruyen.

Cada filme es una economía en sí mismo, es decir, un sistema de ajuste de los costos y ganancias. Hay muy malas costumbres que hicieron inflar los costos sin efectos certeros sobre las ganancias. El gobierno del cine por parte del principio de la sobrepuja vinculada a lo espectacular obnubiló la cabeza de los productores, de los técnicos, de los publicistas, que hicieron poco a poco del cine una industria de lujo. ¿No habría que pelear, sin embargo, por un *cine pobre*, es decir, un cine justo, ajustado a lo que él crea? Muchos son los *amateurs* del cine (y los cineastas *amateurs*) que están aterrados por la inflación de los costos de los filmes aquí y allá. Rapiña y tráfico. Corrupción general. El Capital se exhibe. Miles de copias, miles de salas para un filme a la vez. Millones de dólares reunidos para ser dilapidados en algunos meses. Las producciones más ricas pagan todas las publicidades, revistas y blogs que haga falta para impresionar a los espectadores, atraerlos al vórtice del dinero fetiche, agitar ante sus ojos una fascinante polvareda de gloria y de dinero y darles por medio de ello el deseo irresistible de ir a ver tal filme en lugar de tal otro. Se habla de millones (de espectadores, de dólares...). Se admira el dinero que se ha dispersado antes que el talento que se ha sembrado. Ya hace mucho tiempo que el dinero es el infortunio del cine (*Metrópolis*, 1927, no es el mejor filme de Fritz Lang), pero cómo no observar que nunca el dinero ha subyugado a un cierto cine tanto como lo hace hoy.

Al mismo tiempo, y contradictoriamente, hemos entrado en la era de otro cine. La mayoría de los filmes que se rueda hoy a lo largo y ancho del mundo, cualquiera sea su duración, son filmes "pobres", de medios modestos, de herramientas simples, de equipos reducidos –de ambiciones sin embargo enteras–. Todavía dura la costumbre de denominar a esos filmes de nuevo tipo "documentales", y esta apelación es por supuesto aproximativa. Lo que nos obstinamos en definir de ese modo escapa, a decir verdad, a la tradicional (y falaz) oposición entre "ficción" y "documental". Ciertamente, a lo largo de toda la historia del cine estas dos categorías no dejaron de confundirse, de convertirse una en la otra (basta para probarlo citar los filmes de Robert Flaherty, en los cuales rodajes en apariencia "documentales" están de hecho concebidos y realizados como ficciones), y su confusión es ciertamente aquello que testimonian todos los filmes. Entonces la cuestión ya no está ahí. Ficción hay siempre, con los medios del documental, es decir, con una mayor proximidad entre quienes filman y quienes son filmados. Y si debemos nombrarlos de algún modo, hablaremos de relatos filmados, de testimonios o manifiestos, o de todo eso a la vez.

¿Cómo encontrar el equilibrio, siempre en movimiento, entre los desafíos formales de un filme y las finanzas de las cuales puede disponer? Esta pregunta obsesiona al cine que se hace al margen de la industria. Diremos que hoy, más que ayer, poner en escena es medir el gasto del modo más justo posible respecto del efecto. Ver, ayer, los filmes de clase B de Hollywood, especialmente los de Samuel Fuller; ayer todavía, pero en Europa, los filmes de Roberto Rossellini; y hoy los de Éric Rohmer, cuya economía es una estética.

Proceso

El cine se nos escapa en su especificidad si no pensamos los filmes en términos de procesos más que en términos de productos terminados (como ha comenzado a hacerlo Sylvie Lindeperg con *Nuit et brouillard: un film dans l'histoire*, 2007) [*Noche y niebla, un filme en la historia*]. Un filme siempre tiene una historia, es una historia, hace la historia (aunque más no fuera como archivo de su presente), y está hecho de historias, la de su gestación, de su producción, de su realización, de su circulación, la del espectador que supone, historias múltiples que se anudan necesariamente a través del mundo y sus contradicciones, y que hacen mover (por más débilmente que sea) las condiciones y circunstancias de un momento, que cambian lo dado tanto como lo percibido, que modelizan el curso de las cosas. Un filme siempre está demás, es la razón por la cual el mundo se encuentra fracturado –mucho o poco–. Sabemos cómo se esfuerzan siempre los productores y realizadores por arrancar el filme que quieren a la inercia, a la indiferencia del mundo frente a toda proposición de arte. Es fatal, en cambio, constatar la presión siempre creciente de una demanda de espectáculo mundializado.

El cine no es reductible entonces al conjunto de los filmes; es pensable a través de la variedad de las prácticas y por lo tanto de las historias que encuadran temporalmente cada empresa fílmica. Un solo filme reúne en él los principales parámetros que permiten pensar el cine como instancia social. La multitud de los filmes es reductible a los mismos parámetros, poco numerosos: encuadre, duración, luz y sombra, registro, traducción analógica de lo visible. La historia de un filme remite entonces a la historia del cine y ésta a toda la historia del siglo. Es en este sentido que un pensamiento del cine como descripción de tal o cual proceso de creación que conduce a tal o cual filme nos parece más rico, más complejo, más iluminador e incluso más novelesco, oh, cuánto, que la descripción de los mismos filmes que son la culminación de estos procesos. Ciertamente, los procesos no pueden ser proyectados en salas, no generan entradas que comprar. Y sin embargo son ellos los que nos hablan de nuestra inscripción en nuestra historia.

La historia de cada filme, si nos tomáramos el trabajo de escribirla, actuaría como un potente revelador de las lógicas de acción y de pensamiento que se ponen en juego en un momento histórico dado. Cómo se produce un filme, cómo se concibe, cómo se prepara, se realiza, se monta, se difunde, se ve: tantos *analizadores* de la situación del cine en una sociedad y más allá, del deseo de representación en esa sociedad, del lugar de la mirada y de la escucha, de los modos de lo mostrado y lo ocultado. Ayer, en el teatro, la cuestión no tenía ningún sentido. Hoy, con el cine, espectáculo a gran escala, se convirtió en central el hecho de contar cómo nacen los filmes, a través de qué conflictos, qué desafíos. La producción cinematográfica será de aquí en adelante una *grilla de lectura* potente de nuestras sociedades del espectáculo. En síntesis, el cine como historia de lo visible revela la organización (la perversión) del mundo como espectáculo. Siempre existió la tentación de pensar el cine de otro modo que como una colección de filmes. Más bien como una tensión potencialmente presente en todos los filmes entre la mecánica, la metronómica de la máquina y la virtualidad ambigua de las imágenes que fabrica, entre la parte humana de la máquina y la parte maquínica del hombre, entre subjetividades de los recorridos y deseos, lógicas de las técnicas, presiones de los capitales, reglas de organización... Inflación de lo visible por un lado, frustración de la escritura por el otro.

Profílmico

Lo que podría ser filmado, lo que está destinado a serlo. En verdad, cuanto más pasa el tiempo y más gana el espectáculo, más pierde su sustancia esta noción: el mundo no filmado se hace raro, el mundo filmado extiende su manto de imágenes y sonidos sobre la tierra entera. Ya en los primeros tiempos del cine los operadores Lumière por su lado, los operadores encomendados por el banquero Albert Kahn por el otro, peinaron en todos los sentidos el mundo de su tiempo, lo filmaron, en muchos casos por primera vez, y nos trajeron esas imágenes. Esas imágenes se vieron. Desde ese momento, el tejido entre el cine y el mundo estuvo más que comenzado: en gran parte estuvo consumado. Nuestras vidas son *profílmicas*.

Profundidad de campo

La impresión de una "profundidad" de campo (de la escena visible) es ciertamente una ilusión (la pantalla es plana, etcétera). Pero esta ilusión varía de un extremo a otro en función de la distancia focal: ninguna para las distancias focales largas, grande para las distancias focales cortas, y desde cero (o casi) hasta el infinito para las distancias

focales muy cortas. No hay duda de que la profundidad de campo, cuando está ahí, colabora con la *impresión de realidad*, puesto que fabrica una imagen en la cual el campo de nitidez está muy cerca del de la visión estándar, una imagen que da la impresión de relieve, que nos puede hacer creer que un cuerpo, o un objeto, está más o menos alejado, pasa más o menos detrás de otro, en síntesis, que según las leyes de la perspectiva adaptadas a las distancias focales utilizadas, nos encontramos ante una escena de múltiples planos. La profundidad de campo permite el despliegue de lo que se ha denominado *puesta en escena en profundidad*, y que equivale a hacer representar una misma situación según un eje vertical en la superficie de la pantalla, o bien a combinar diversas situaciones escalonadas en profundidad. Una vez más, lo que se refuerza es el efecto de realidad. Son múltiples los ejemplos de este juego de la profundidad y en la profundidad. Nos limitaremos a dos filmes: *La Règle du jeu* (Jean Renoir, 1939) [*La regla del juego*] y *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941) [*El ciudadano* o *Ciudadano Kane*]. Por el contrario, en *La Chinoise* (1967), Jean-Luc Godard filma situaciones que asumen lo plano de la pantalla: filmar de modo plano para negarse al engaño de la profundidad.

Hay otro parámetro de la profundidad de campo: la duración de las acciones. Por una parte, la acción o las acciones se desarrollan según trayectos más largos. Por otra parte, tomadas en el mismo espacio tiempo, estas duraciones pueden o bien descomponerse, o bien superponerse. La magia del plano-secuencia depende también de este uso dramatúrgico de la profundidad de campo: *Macbeth* (Orson Welles, 1948) [ídem]; *Professione: reporter* (Michelangelo Antonioni, 1974) [*El pasajero*].

Propaganda

La ambigüedad constitutiva de la operación cinematográfica hace el juego difícil a todo proyecto de propaganda anunciado como tal (y no hablamos aquí de la dimensión ideológica, y por ende propagandística, de hecho, de la mayoría de los filmes). Pero el cine de propaganda en tanto tal se da de bruces con esa conversión de la creencia en duda, y de la duda en creencia, que define el lugar del espectador. Todo lo que se presenta como muy afirmativo, laudatorio; todo lo que apunta a producir un efecto de admiración o de aprobación; todo lo que insiste al modo publicitario sobre las virtudes de una línea o de un hombre político, todo eso corre el riesgo, creemos, de no convencer sino a los convencidos. La propaganda procede por adhesión. Es cierto que el genio espectacular de Leni Riefensthal impresionó a generaciones de espectadores. La enorme puesta en escena del III Reich lo había hecho antes que ella. La propaganda a través del ojo parece, en efecto, más eficaz que las que pasan por el oído. El espectador (más que el militante) se cansa de los eslogans y de los razonamientos simplones. Si el desafío de toda propaganda es llegar fuera del círculo de los ya ganados a la causa, parece, según el uso, que el cine está en la medida antes que nada de convencer a los convencidos. Entonces hay una función auxiliadora en ese cine. Tranquilizar, reasegurar, volver a decir incansablemente lo que uno sabe de memoria. Virtud de la repetición, necesariamente infalible.

Proyección (dos)

Así como realiza las tomas, el Cinematógrafo realiza la *proyección*. Una misma cinta de filme vista al mismo tiempo por un cierto número de espectadores (uno por lo menos). A partir de un ejemplar único, el negativo, un mismo filme puede ser copiado un número X de veces y en consecuencia ser proyectado en lugares diferentes en un mismo momento. El principio de la proyección materializa la ubicuidad y la sincronía como nuevas dimensiones de la representación. Cada función es única y singular, no es semejante a ninguna otra y sin embargo proyecta el "mismo" filme frente a espectadores diferentes. Entramos en una dinámica de lo Uno y lo Múltiple a la que no había abierto hasta ahora ninguna representación. Todos los espectadores de una función ven el mismo filme al mismo tiempo: sincronía. Pero a cada cual su filme y su *tempo*: policronía. Al mismo tiempo, el mismo filme puede ser visto en otras partes: ubicuidad. Recordemos (por placer) que la teoría de los *quanta*, que concierne solo a lo infinitamente pequeño, data de 1900 (Max Planck) y se desarrolla entre 1905 y 1920 (Albert Einstein, Niels Bohr, Werner Heisenberg...). El tiempo y el espacio se despliegan y repliegan. El cine implementa una experiencia práctica de deslocalización y de multiplicación de las "copias" que pone término a los valores de "original" (Walter Benjamin, 1935).

Con la proyección, el filme siempre es "más fuerte" que el espectador. Éste no puede detenerlo ni hacerlo ir hacia atrás. Con el DVD o el magnetoscopio sucede lo contrario: el espectador adquiere poder sobre el filme, lo detiene, lo retoma, lo hace retroceder, lo acelera, etcétera. Pero este poder no puede ser sino un gesto individual. Salimos del cine

para atracar en las orillas del *devenir-libre* del filme. Con el *webdoc*, el espectador dispone (¡finalmente!) de todos los poderes sobre las representaciones audiovisuales. Pasar de una secuencia a otra distinta, detener, volver a arrancar, volver a comenzar, pasar de un fragmento a otro, hacer zapping... Hemos salido del cine (la sala + la pantalla + la oscuridad), incluso estamos muy lejos.

Llegó un momento de la historia del cine en el que el propio éxito llevó a industrializar las proyecciones. Las salas de cine públicas y pagas tuvieron necesidad de proyectores que anduvieran los 365 días del año y diez horas por día. Desde ese momento, el garfio y la leva triangular del Cinematógrafo, demasiado frágiles, fueron reemplazados por el mecanismo de la Cruz de Malta, mucho más sólido. Entonces las cámaras no pudieron ser al mismo tiempo proyectores: la aplicación de la Cruz de Malta en el cine marca la entrada en la industria de la explotación.

Proyector, proyeccionista

La historia de la proyección cinematográfica comienza, en efecto, con los filmes Lumière. El operador puede llevar a todas partes la caja del Cinematógrafo para realizar tomas y proyectarlas: los hermanos Lumière, al inventar el pasaje alternado de la película, inventaron el proyector. El Cinematógrafo Lumière era al mismo tiempo cámara y proyector. Esta *reversibilidad* garantizó el éxito del aparato y, más ampliamente, del cine mismo: los operadores podían en San Petersburgo proyectar por la noche lo que habían filmado la misma mañana. Y los espectadores podían de este modo reconocer su ciudad, su jornada. El video analógico y luego el digital llevaron el principio de reversibilidad hasta una suerte de absoluto: todo lo que está inscripto es inmediatamente mostrable y eliminable (véase *Inmediatez*).

La proyección de filmes de 35 milímetros solicitaba un *savoir-faire* y una patente de calificación. Lo digital hace que el cine entre en un tiempo en el que los gestos de la proyección se parecen a una utilización doméstica de los *media* informatizados. Es ciertamente la finalidad inconfesada de una digitalización masiva: reducir los costos de personal especializado. No había sido posible nunca *automatizar la carga de los filmes de 35 milímetros*: con la digitalización, la proyección se convirtió en completamente automática. Ya no decimos cargar la bobina en el proyector sino poner el DCP (*Digital Cinema Package*) en el *smartjog*. Ya no hacemos el montaje de filmes que llegan en varias bobinas con la publicidad y la banda de sonido: creamos *playlists* en el *Screen Manager System*. En el trabajo cotidiano, el comienzo de las funciones y el apagado de las luces de la sala ya están automáticamente generados por el sistema. El operador no tiene que hacer nada para que las funciones se encadenen hasta que las máquinas se apaguen luego de la última función. El título de "operador proyeccionista" desaparece para dar paso al de "técnico polivalente", que se ocupa también de recibir, de vender y de mantener el edificio. La finalidad es que no haya ninguna persona en la cabina. ¿Se plantea entonces el rol del operador proyeccionista en la restitución de las obras? ¿Quién verifica la calidad de la proyección? El proyeccionista es el "primer espectador", es los ojos, los oídos del espectador, es responsable de la luz de la sala, de la seguridad de los espectadores, de la temperatura, de la renovación del aire... Que se produjera una falla en la proyección en 35 milímetros dependía del operador, que estaba todo el tiempo ocupado en la verificación de su propio trabajo, con ojos y oídos: ¿cómo está pasando la película en el proyector, qué ruido hace la máquina?

Con lo digital, el error no puede provenir sino de una falla del programa o de un desperfecto de la máquina: el operador no puede anticipar estas detenciones, ni comprenderlas cuando hay un problema. Lo único que le queda es volver a encender la máquina. "Antes teníamos las *manos frágiles*, ahora tenemos las *manos cortadas*", dice, en referencia a Chris Marker, Laure Cartoux, boletera-proyeccionista en el cine *Le Méliès*, en Grenoble.

Y aquí nos topamos nuevamente con la fantasía de los directores de cine de los estudios de Estados Unidos: vincular al autómata de la boletería con el autómata de la proyección, a falta de poder *enchufar* directamente el *smartjog* al cerebro de los espectadores. En el cine, está el cuerpo en la pantalla, el cuerpo en la sala, y los cuerpos intermediarios, los de los programadores y los proyeccionistas; de igual modo que el peso de las bobinas (que también son cuerpos), estos cuerpos constituyen un freno a toda respuesta inmediata a los deseos del consumidor.

Todavía hoy (es decir, antaño) las bobinas de hojalata o de plástico que contenían los filmes se llevaban de una sala a la otra y no siempre se sabía dónde estaban, dónde era proyectado el filme. Y mucho tiempo después de su explotación comercial, el filme podía ser visto sin nosotros ahí donde no pensábamos que pudiera aparecer, podía perderse y volver a ser encontrado. Hoy (es decir ahora), los proyectores de cine digitales hacen el repertorio y llevan a los distribuidores cada proyección, que además está controlada por una contraseña digital. Sin contraseña, el archivo del filme puede estar físicamente en la memoria del proyector, pero va a ser imposible leerlo, proyectarlo. Esta memoria del proyector es limitada y, con regularidad, quienes la usan deben borrar los filmes. Lleva un segundo borrar un filme digital. Nadie podrá volver a encontrar una bobina polvorienta perdida en un granero (el crudo y los restos de *Las Hurdes: tierra sin pan*, que se encontraron en el armario de la hermana de Luis Buñuel, y muchas obras de arte que aparecieron de este modo). Y si encontramos un antiguo disco duro y el filme no fue borrado, quizá no tengamos la contraseña para leerlo.

Publicidad

Las bodas negras del cine y de la publicidad dieron una descendencia desmesuradamente fea. Efectos reiterados, colores chillones, encuadres hipertrofiados, figuras de papel glacé... montajes parkinsonianos, briznas de relatos comodín... y peor todavía, una vulgaridad y una ausencia de dignidad de las cuales están lejos los filmes más "feos, sucios y malos". Lo que pasa es que hay que vender, en todo caso atraer a la clientela. La publicidad considera a cada espectador como un potencial cliente. Expande la manera de filmar más grosera, o demasiado temprano, o demasiado tarde, o demasiado lejos, o durante demasiado tiempo o no lo suficiente: nada está en la justa medida que podría ser, si hiciera falta, la única fórmula de la *eficacia* (noción muy desagradable, por otra parte, pero que aquí es necesaria). No son los "mensajes", siempre idiotas (y los publicistas son los primeros en saberlo, y los primeros, como resultado de ello, de valerse ampliamente de ellos), son las formas, las puestas en encuadres y en duraciones, las muy fragmentarias puestas en relato las que terminan, a la larga (¡oh, fuerza de la repetición!) por marcar a los espíritus que olvidan los mensajes pero no las formas que los encaminan hasta nosotros.

Público

Término corriente, pero inadecuado: no hay un "público", ni "públicos", sino espectadores, todos diversos, todos singulares, que nunca forman una masa. Esta reunión de espectadores es un conjunto hecho de 1 +1 +1 +1 +1... (Serge Daney). Esto es lo que destruye de raíz el proyecto de un "marketing" cinematográfico. Cada espectador ve "su" filme, que se parece al que ve su vecino pero *no del todo*. Hay distancias. ¿Cómo explicarlas? Por un lado, cada segundo de filme proyectado en la pantalla de la sala hace desfilar, a la velocidad de 24 imágenes por segundo, un gran número de fotogramas, y cada uno borra aquel que lo precede, cada uno es borrado por aquel que le sigue (véase *Borramiento*). La cantidad de información que pasa por una pantalla en una unidad de tiempo dada es considerable. El espectador puede no captar todo, menos aun memorizar todo. Entonces hay una pérdida más o menos grande que va a depender de la estructura mental de cada espectador. No vemos exactamente lo mismo, el mismo filme. Esto es lo que se opone a un análisis cuantitativo de las preferencias de cada espectador: para eso hubiera hecho falta que vieran el mismo filme. Las grillas mentales de mi amigo(a) y mías no coinciden. ¡Tanto mejor!

Del lado de los comerciantes, en cambio, el "público", que frecuentemente se especifica como "gran público", supone justamente esta globalización –imaginaria– de los espectadores. Esta globalización elimina sus singularidades e implica una masa, y por lo tanto individuos más o menos semejantes todos, y que reaccionan ante los mismos estímulos. Es una fantasía mercantil muy bien conocida. Hacia *lo mismo*. Los filmes son exactamente el trabajo inverso: hacia el *no-todo singular*. Entonces hay cierta cosa absurda en querer "hacer emerger" en un gran número de pantallas filmes que, por su destinación, no pueden sino destinarse varias veces, e incluso una gran cantidad de veces, sólo que cada vez a un número de espectadores pequeño. Cuando los filmes sean menos caros, y cuando puedan salir (esta vez) de la economía de mercado, entonces la noción de "público" perderá su significación y no habrá verdaderamente más que espectadores.

La sala es engañosa: supone una reunión (si no, como en teatro, una "asamblea"). Y sin embargo, en ese conjunto de la sala no vibran sino singularidades absolutamente no asignables a un modelo fuera de la sala de cine.

Puesta a distancia

Porque el espectador es lo que está en juego en la representación (teatral o cinematográfica) es que es el sujeto de una posible puesta a distancia. Directores de teatro y de cine, actores, técnicos, todos saben que lo representado no es lo real, que la representación es una traducción, una mediación, un apartamiento en relación con el mundo real: un artificio que se puede parecer al mundo, pero que no se confunde con él. Ver la historia ejemplar del "soldado de Baltimore" (p. 46). Y ver el filme de Pier Paolo Pasolini, *Che cose sono le nuvole?* (1967) [*¿Qué cosa son las nubes?*], representación con marionetas a su vez manejadas por actores de carne y hueso (Totò, Ninetto, Laura Betti), del *Otelo* de Shakespeare, en un modesto teatro del interior, al final de la cual los espectadores se levantan furiosos, y suben a escena para "matar" a las marionetas. El espectador alucinado es aquel que no cree en la potencia *diferente* y *différante*[*] de la representación. El que ve lo real. Y lo real, en tanto que la salida de escena, salida del mundo virtual, es del orden de la muerte. Entonces se trata de hacer que el espectador pueda resistir los vértigos de la alucinación. Ahora bien, más que la escena en donde los cuerpos de los actores, sumamente reales, pueden dar lugar a confusión (un hombre o una mujer y no su simulacro), la pantalla de cine, que no muestra sino fantasmas, se abre a todas las proyecciones fantasmáticas. La apertura de la pantalla funciona como una trampa visual: el mundo se nos aparece allí como "verdadero", es "parecido", está bastante cerca de lo que nuestros sentidos nos hicieron conocer de él como para que podamos "reconocer" la realidad al mismo tiempo que negamos la artificialidad (el encuadre no es visto como tal, sino que vemos solamente lo encuadrado). La lógica de la puesta a distancia (*Verfremdungseffekt*, *ostranenie*, *straniamento*, *estrangement*, desfamiliarización) es hacer reaparecer la artificialidad de la representación materializando un cierto número de efectos. La puesta en abismo por ejemplo, encuadra en el encuadre, hace imagen en la imagen, etcétera, y tiene por objeto mostrar la representación en tanto tal, puesto que está incluida en la representación no detectada. La puesta a distancia no tiene como efecto apartar al espectador de la escena filmada, expulsarlo cambiando las coordenadas de esta escena: nos parece que se trata, en el cine en todo caso, de suspender los mecanismos de proyección del espectador para... volver a lanzarlos mejor. Véase la secuencia del montaje en *Chelovek s kinoapparátom* [*El hombre de la cámara*] (p. 217).

---

[*] *Différente* y *différante* en el original. La noción de *différance* propuesta por Jacques Derrida convoca la doble valencia semántica del término *différer*: diferir, pero también diferenciar [n. de t.].

Puesta en abismo

Una de las figuras preferidas del cine a lo largo de su historia. Se trata tanto de encajar un encuadre dentro de otro (el rectángulo de una ventana, de una puerta, en el encuadre mismo del filme: ver *The Searchers*, John Ford, 1956 [*Centauros del desierto* o *Más corazón que odio*] análisis de Jean Douchet), como de encajar una escena dentro de otra, por ejemplo mediante el *flashback*. Y esto comienza con la primera película: *Sortie d'usine*, Louis Lumière, 1895 [*La salida de la fábrica*], nos muestra dos encuadres dentro del encuadre: la gran puerta abierta de la fábrica, y, a su izquierda, una más pequeña, una y otra en pleno uso. Así las obreras y obreros que salen de la fábrica comienzan por salir de los dos encuadres que son las puertas antes de salir del encuadre del filme, de salir de la imagen, como se dice. Es tentadora la hipótesis de ver en esta puesta en abismo la exigencia (mecánica) a través del dispositivo cinematográfico de un subrayado del encuadramiento. Un encuadre filmado en el encuadre que filma equivale a designar la presencia del cuadro como máscara. El encuadre que filma nos muestra toda la escena visible que se extiende en el interior de los límites del encuadre. Entonces nos es sustraída una gran parte del campo visible al ojo desnudo. Pero esta realidad de la máscara queda designada por el hecho de que vemos que el cuadro filmado nos sustrae a su vez una parte del campo visible. La puesta en abismo de un encuadre dentro del encuadre orienta la visión del espectador hacia la realidad del encuadre, dicho de otro modo, la realidad de los límites del encuadre.

La forma mayor de la puesta en abismo es evidentemente, en el cine, *el cine dentro del filme* –bajo la forma extrema, a veces, del *filme dentro del filme*–. Ya no contamos los filmes que se desdoblan o redoblan, o bien que, más prosaicamente, toman el cine por objeto. Sin entrar en el debate entre *autorreflexividad* y *puesta en abismo*, cómo no remitir, una vez más, a *Chelovek s kinoapparátom* [*El hombre de la cámara*], obra maestra, probablemente, de autorreflexividad y puesta en abismo. Habría que citar también, entre cientos de otras, *Kid Auto Race at Venice California* (Henry Lehrman, 1914) [*Carreras sofocantes* o *Carreras de autos para niños*], *Sherlock Jr.* (Buster Keaton, 1924) [*El moderno Sherlock Holmes*], *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950) [ídem], *Singin' in the Rain* (Stanley Donen, Gene Kelly, 1952) [*Cantando bajo la lluvia*], *Two Weeks in Another Town* (Vincente Minnelli, 1962) [*Dos semanas en otra ciudad*], *Otto e mezzo* (Federico Fellini, 1963) [*Ocho y medio*], *La Ricotta* (Pier Paolo Pasolini, 1963) [*La ricota*], *Le Mépris* (Jean-Luc Godard, 1963) [*El desprecio*], *Close-up* [*Close up* o *Primer plano*] y *Zir-e derajtân zeytun* [*A través de los olivos*] (Abbas Kiarostami, 1990 y 1994).

En todos estos ejemplos, se desencadena un mismo juego: desmontar el engaño, pero para *duplicarlo*. Mostrar que hay "cine" pasa por ser una "confesión" o una "denuncia" que se supone descubre el engaño distinguiendo dos instancias de la representación encajadas una dentro de la otra: una como "espectáculo" y otra como "real". Pero en el enunciado fílmico, "esto es un filme", no hay "afuera", incluso no hay "esto no es un filme". La enunciación que dice "esto es un filme" está ella misma dentro del filme. El lugar del espectador puede ser una puesta en abismo, desdoblado, duplicado, pero no por ello deja de ser lo que es: está del lado de *lo sé bien*; frente a una pantalla, cuando incluso esa pantalla le mostraría otra pantalla. Por medio de una *vuelta de tuerca* suplementaria, se trataría de colmar el deseo escópico del espectador: ese visible que se oculta del otro lado de lo visible (Serge Daney).

Puesta en escena

Utilizamos el término tanto para los filmes de ficción como para el cine llamado documental. Filmar, en un caso como en otro, equivale a constituir una "escena", es decir, una situación compleja de relaciones entre cuerpos (actores o no), lugares o espacios, una duración de rodaje, y las máquinas que los filman y registran. Esta configuración vale para todos los casos, sea que la cámara se lleve sobre los hombros o que esté colocada en un *travelling*, etcétera. "Poner en escena" es primero, entonces, disponer esa "escena", construirla, establecer relaciones y líneas de fuerza entre sus diferentes componentes. Pero el dispositivo cinematográfico tiene de particular, y hemos insistido en ello, que nada tiene lugar sin que el espectador sea ese lugar en donde "aquello pasa". Entonces es el espectador al que hay que "poner en escena". El deseo de cada espectador de participar imaginariamente de la escena filmada, de "estar ahí", de verse mezclado virtualmente con las situaciones representadas; el hecho, también, que esté atravesado por intensidades sonoras y luminosas; lo que proyecta de él mismo en cada cuerpo filmado, hombre o mujer... todos esos elementos de implicación hacen que no haya *cine* sino en su despliegue sobre la pantalla mental de cada espectador. Poner en escena equivale desde entonces a disponer en la puesta en escena de cada situación la posibilidad de *lugares* *imaginarios* para "el" espectador. Pensar que las luces, las sombras, los movimientos, las palabras proferidas, los ruidos, los cuerpos y los decorados de la escena *pasan a través de él*.

Ese espectador de cine entonces está virtualmente en todos lados, a la vez en lo que es filmado y mostrado en la proyección. La cuestión sería más bien ponerlo en escena en un lugar principal, de pivote, aquel en donde se juegan las significaciones del filme. Tomemos el ejemplo de *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (Fritz Lang, 1931) [*M, el vampiro de Düsseldof*]: el *découpage* del comienzo del filme, en el que "el maldito" nunca es visible, impide que el espectador de entrada quede fijado al "monstruo". El monstruo no se muestra para que haya una cierta indeterminación del lado del espectador. Aquello que uno no ve puede ser cualquier cosa. Esta estrategia de ocultación del personaje (que da su título al filme y que va a ser ocasión de una persecución que asociará a policías y gángsters), a la vez refuerza la amenaza, la vuelve indistinta, la desplaza a un plano más abstracto (el monstruo también es la sociedad que engendra el monstruo) y apunta a nosotros en tanto espectadores *frustrados* en nuestro *deseo de verlo todo, todo de inmediato*. Esta ausencia o esta falta son exactamente aquello que nos implica como espectadores: aquel que quiere ver. La puesta en escena tiene esa potencia de *no mostrar*, de jugar contra la pendiente fatal del espectáculo, de disponer para el objeto del deseo de ver un lugar en el fuera de campo: ese fuera de campo que nos engloba a nosotros también.

(Claudio Pazienza nos hace observar que "puesta en escena" es una expresión muy francesa y que marca la herencia de la escena teatral. Es cierto. Pero *regia*, en italiano, *Regie* en alemán, o *direction* en inglés valen también para el teatro, sin decirlo tan claramente. Para nosotros, el término fue consagrado por el uso constante que se hizo de él en los *Cahiers du cinéma* y que se nos impuso a todos).

Punto de vista

Este sintagma, que a fuerza del tiempo se ha convertido en una suerte de *pons asinorum* en los discursos o en los inicios de los discursos de los poderes productores y de los jueces de proyectos, no dice sino una sola cosa: el autor asume una posición determinada que debe organizar su obra. Sin duda. Esto sigue siendo insuficiente. El "punto de vista" supone que uno ocupa un lugar, un punto que permite tener "una vista". Y es olvidar que, viendo, estamos siendo vistos. Cuando filmamos actores, ellos nos ven. Ningún "punto de vista" es de nuestra propia exclusividad. Pensar que *el otro*, actor o no, nos ve en el trabajo mientras ensayamos, mientras filmamos, es evidentemente comenzar a entrar en contacto y en relación con una alteridad que no está definida por "nuestro" único punto de vista. Una parte de la relación que va a entrar en juego entre aquellos que son filmados y quienes filman ya se encuentra comprometida incluso antes del inicio del rodaje. Se nos ha podido evaluar. Hacerse una idea, como se dice. "En el campo escópico, la mirada está afuera, estoy siendo mirado, es decir, estoy en el cuadro" (Jacques Lacan, 1973).

Proponemos sustituir la noción de "punto de vista" por la noción de "sitio" que define Jean-Toussaint Desanti a propósito del pensamiento, y retomada a propósito del "ver juntos" por Marie Jose Mondzain (2003), que dice, en efecto, que, ubicado en un sitio, vemos y podemos ser vistos no solamente por aquellos que vemos (cara a cara) sino por aquellos que no vemos y que no ven de nosotros sino nuestra nuca. Esta observación es de primera importancia en la práctica del "documental": del mismo modo en que los actores profesionales se ven llevados a no mirar a la cámara, y por ende el sitio donde se ubica el equipo de rodaje, del mismo modo las personas que filmamos pueden mirar a la cámara y entonces vernos trabajar. Filmamos bajo la mirada de aquello que filmamos. Y esto es lo que cambia las cosas en términos de *intersubjetividad*. Y de reparto de las responsabilidades. La noción de sitio autoriza esa reciprocidad. Más todavía: cuando estamos "en" un sitio, podemos darle la espalda, ser vistos de espaldas. Este *reverso* tiene toda su importancia simbólica: no ser aquel que ve y controla todo, no temer dar muestras de una cierta parte de debilidad...

Después de Leibniz, Gilles Deleuze retoma la noción de "punto de vista" en tanto desplazamiento al interior de un "sitio", 1986; y según Michel Serres, conocer, para Leibniz, es buscar ocupar el buen *punto de vista*, es descubrir el *situs* a partir del cual aparece el orden (1968) (véase *Encuadre*).

Raccords

Un *raccord* es, simplemente, la juntura que une los bordes de dos planos uno con otro. El plano Y y el plano Z fueron cortados. Los bordes del corte se aproximan. Se pegan uno con otro. Se pegan realmente, si es el caso de la película; virtualmente, en el caso del video digital.

Pero la operación es la misma. Esta juntura es como una cicatriz que repara el corte y a la vez lo deja ver. Los *raccords* obeceden entonces a una doble lógica: asegurar la articulación de los segmentos sucesivos que componen un filme; y, al mismo tiempo, organizar lógica, narrativa y rítmicamente la sucesión de esos segmentos puesto uno al término del otro. "Lo que es hermoso en el cine, decía Robert Bresson, son los *raccords*; es a través de las junturas por donde penetra la poesía". En efecto, los *raccords* son ciertamente una suerte de ritmo, una respiración, un latido que escande las escenas. Están vivos. Por ellos se desliza y se forma el deseo de ver del espectador. Articulan o desarticulan los cuerpos filmados, los lugares, los tiempos. Los *raccords* requieren entonces un arte de la justa medida que –ni demasiado ni demasiado poco– juega con la ambivalencia del deseo del espectador: a la vez lo nuevo y lo conocido, pero también la variedad, la movilidad; las rupturas efímeras, o los reparos que evitan todo extravío; brechas, también límites que preserven el fuera de campo, que mantengan el deseo de la sucesión. Los *raccords* operan como las costuras que permiten que las vestimentas se mantengan en su lugar.

En la práctica, los *raccords* se clasifican en:

- *Raccords* en el eje: la misma situación se filma primero en un plano general, luego en un plano cerrado y los dos planos se empalman uno con otro. O a la inversa. Del plano cerrado al plano general. Este tipo de *raccords* concentra (primer caso) o distancia (segundo caso) la atención que se acuerda a la escena. La fragmentación visual se acompaña de una continuidad sonora.
- *Raccords* de mirada: entre un rostro (o unos ojos) que miran, y lo que está siendo mirado. Le queda al espectador aceptar la vinculación entre dos planos tan disímiles como es posible en la medida en que una continuidad lógica asegura la relación. Por ejemplo, un personaje contempla el cielo y, en el siguiente plano, un avión surca el cielo (*Close-up*, Abbas Kiarostami, 1990) [*Close up* o *Primer plano*]. O bien: un personaje espía o vigila o acecha a otro que no lo ve. O bien: un personaje contempla un paisaje, etcétera.
- Campo/contracampo: este *raccord* implica que hay miradas de una parte y otra del corte, y que estas miradas se cruzan. Se trata de un *raccord* subjetivante que supone sujetos activos en relación. Si no es el caso, volvemos al tipo precedente (*raccord* de mirada);
- *Raccords* de ángulo: los *raccords* que se usan con mayor frecuencia para anudar dos planos de la misma escena tomados según dos ejes diferentes. El pasaje de un eje al otro, cualquiera sea el valor del plano (general o cerrado), permite el *raccord* evitando el efecto de un corte en el plano (*jump cut*). La separación del eje A respecto del eje B debe ser la suficiente como para que el *raccord* pase "naturalmente" sin que el ojo se vea detenido por el corte ("montaje transparente"). Pero este *raccord* es a la vez visible e invisible. El corte no "corta" la acción. Desplaza el ángulo de la visión. Todo el juego de montaje, generalmente, se mantiene en esta frontera entre visible y no visible. Un corte puede acelerar la acción, pero también puede hacerla más lenta. Cuanto menos visible es, más garantiza un salto temporal imperceptible pero real: la acción está condensada por el *raccord*, un fragmento de su desarrollo real se hace invisible, insensible. La puerta apenas tocada se abre. La calle se cruza. El cine está ávido de estas abreviaciones del tiempo real, de las duraciones vividas. Otro cine aspira, al contrario, a hacer durar los "tiempos muertos", para hacer de ellos tiempos cinematográficos.
- *Raccords* en el movimiento: a favor del movimiento de los cuerpos o de los móviles, es fácil cortar y empalmar el movimiento sobre sí mismo cambiando de eje y de tamaño del plano. La ilusión producida es la de un solo movimiento y el *raccord*, aquí, no interrumpe sino que prolonga y acentúa. Hay algo en el *raccord* de movimiento de un "girar en torno a" compactado, apretado. En *Contes de la lune vague après la pluie* (Mizoguchi, 1953) [*Cuentos de la luna pálida de agosto*], cuando Genjuro el alfarero y la Dama que él quiere poseer se desvisten, luego se besan, luego quedan frente a frente: los movimientos se esbozan, pero se consuman solamente por medio del *raccord*. La belleza del *raccord*, en cada oportunidad, radica en la sensación de que un breve momento de la danza de los cuerpos fue sustraído a la vista del espectador, y es nuestra pantalla mental la que tiene que suplir esta falta.
- *Raccords* con campo vacío: el o los cuerpos desaparecen de la pantalla, o todavía no aparecen. Luego del cuerpo filmado, el campo "vacío". O nadie. Esa nada con la que abre o bien se cierra un plano, un *travelling*, un *raccord*, ese "campo vacío" nos recuerda que en el cine todo aparecer está destinado a desaparecer, y esto más rápido que en la "verdadera vida". Frente a los cuerpos filmados, alrededor de ellos, detrás de ellos, no hay nada sino ese "vacío", que significa la suspensión del mundo sensible por parte del cine. La pantalla, vaciada de toda presencia humana, espera. La mirada del espectador está al límite: esperar, sí, ¿pero para ver qué? Así el cine se exhibe ante el espectador con sus poderes, que son el de

suspender el relato, hacer durar la espera, no satisfacer inmediatamente la avidez por ver, frustrar el deseo de una continuación. Son *raccords* edificantes.

Digamos que la cuestión gira en torno de la fragilidad fronteriza que separa, dentro del cine, lo visible de lo no visible, lo visto de lo no visto. Los *raccords* están de ambos lados, a la vez visibles e infravisibles. Su ser es contradictorio, deben borrarse en la continuidad que garantizan; al mismo tiempo, el pliegue que forman en el flujo continuo del filme nunca es una marca anodina.

La mayor parte de los *raccords*, como promete su nombre, se hacen para seguir siendo más o menos imperceptibles, en todo caso poco visibles. Empalmar es, antes que nada, trabajar para crear una impresión de continuidad espacio-temporal y/o corporal que no quiebre el hilo del relato. Gracias al *raccord*, la violencia del corte se ve suavizada, se salva una cierta fluidez, incluso en las escenas de violencia. A la inversa, si se trata de producir una sensación de discontinuidad, los saltos, las elipses, los cambios bruscos de luz, de distancia o de tamaño, solicitan un cuidado particular puesto que esos efectos deben ser percibidos a la vez como tales y no serlo demasiado, para no quebrar la coherencia del filme.[1]

Realismo

Al celebrar su "objetividad", la mayor parte de los augurios que acunaron el nacimiento del cine señalaban, sin utilizar el término, que era más *realista* que los otros modos de representación del mundo visible por medio de imágenes analógicas. "Objetividad", aquí, quiere decir restitución tal cual de tal o cual fragmento de realidad. Se cree que la máquina-cámara trabaja independientemente de las subjetividades humanas. El pensamiento matemático (Gottlob Frege) estableció una diferencia entre identidad y similitud. La identidad va hacia la singularidad (cada nuevo 1 es 1 + 1, etcétera), mientras que la similitud repite sin cambiar (volvemos a encontrar algo de esta oposición en lo que distingue lo fotoquímico de lo digital). La analogía pasa entonces por la semejanza y la supera: el mundo filmado no es el "simple reflejo" del mundo no filmado. De la fuente a su representación, ha tenido lugar una transformación: "Lo representado no es lo real" (Barthes, 1970). Es la razón por la cual se utiliza según André Bazin el término "analogía". Que hay analogía está ampliamente confirmado por los primeros filmes Lumière pese a la contradicción en acto que son, en el mismo momento, los filmes de Georges Meliès (*Le Manoir du diable*, 1896) [*La mansión del diablo*]. La primera proyección del Cinematógrafo nos enseña que no hay "realismo" en el cine más allá de esa base que es la analogía.

Recitación

No actuar, no interpretar, sino recitar, decía Roberto Rossellini a sus actores profesionales. Danièle Huillet y Jean-Marie Straub no hicieron otra cosa, pero también Bertolt Brecht antes, y luego Hans-Jürgen Syberberg (*Hitler-ein Film aus Deutschland*, 1977) [*Hitler, una película de Alemania*]. El recitante, entonces, no "interpreta". Dice un texto. Se inscribe de inmediato una separación entre las palabras recitadas y el "personaje" que se supone las profiere, "personaje" que en consecuencia queda desencarnado, o mejor: encarnado en un texto que parece no ser de él (es Christian Prigent recitando fragmentos de sus propios libros en *La Belle Journée*, Ginette Lavigne, 2012). Se profundiza una brecha entre la situación imaginaria que se supone que es representada, y la situación real de la escena teatral o el plató de cine. Esta separación interesa al cineasta en la medida en que corta de cuajo toda *tentación naturalista*. Por otro lado, esta separación es exactamente el espacio de juego en el que podría querer quedarse el lugar del espectador. Digamos, absurdamente: "Sé muy bien que el actor no hace nada por hacerme creer que él es el personaje, o que este decorado de estuco es un castillo encantado, o que esta jovencita es una princesa, etcétera..., pero de todos modos creo en ello". De este modo la distancia, acrecentada, no pide sino ser colmada por mi deseo.

Por otra parte, la recitación es hermosa. Lejos de toda acentuación sentimental, incluso en el mejor sentido de término, la recitación deja oír un lenguaje en su musicalidad precisa: *Sicilia!* (Danièle Huillet y Jean-Marie Straub, 1998) [*¡Sicilia!*]. Hay una felicidad del espectador transformado en oyente. Rossellini, en lo que le competía, se burlaba de toda psicología: las relaciones entre personajes eran relaciones entre textos o fragmentos de textos. La interioridad a interpretar, a construir, era la del espectador, no la del personaje. Esta posición siempre es un poco difícil para el espectador deseoso de ser encantado, conquistado, deseoso de abandonarse a la fantasía “de estar allí”. Cine duro, para decirlo todo, que no se preocupa por seducir, sino que se preocupa por la excelencia de su espectador.

---

[1] Este artículo fue extraído del *Petit traité des raccords*, que acompaña el DVD *Les Raccords au cinéma*, producido por Éden Cinéma para SCEREN, 2011.

Recurrencia

Retorna una impresión. Pero nunca del todo la misma. Casi. Un sonido, una voz, un destello, una palabra, una figura, una situación. Ya se ha hecho presente en el filme, mas temprano, no sabemos ya muy bien cuándo ni cómo. Hay un eco, una resonancia de un extremo a otro del filme. Podríamos denominar a esto retorno, repetición. La recurrencia es mejor: un renacimiento después de la desaparición, una reaparición cargada de la onda de sensaciones que retornan de la vez precedente. De este modo el filme avanza en bucles de recurrencias. En la misma medida en que el camino obligado de un filme es el despliegue lineal, los bucles de recurrencia hacen imaginar una ida hacia atrás, una contracorriente. El conjunto de bucles se dirige hacia el final del filme, pero cada bucle vuelve a lo anterior, hacia lo que ya ha sido inscripto y luego inmediatamente borrado y que vuelve, extrañamente, más lejos, después del olvido, mientras que uno ya no lo esperaba, a la manera de esos *recuerdos involuntarios* que eran la preocupación de Marcel Proust. Los acontecimientos recurrentes en el transcurso de un filme remiten al *montaje a distancia* que practicaba (y teorizaba) Dziga Vertov, Serguéi M. Eisenstein, luego Artavazd Pelechian. Potencia del cine, como la música, la poesía o la literatura novelesca, de poder jugar con el tiempo interior de la obra. Aparición, desaparición, la cosa, la nota, el signo está ahí, y ya no está ahí, vuelve y nos vuelve, nosotros mismos nos vemos *envueltos en un bucle* en ese retorno. La recurrencia es la ley del deseo, de estar y no estar, luego volver y volver a partir. Decimos que el cine está hecho enteramente de esas idas y vueltas.

Registro

Cámara es, antes que nada, *toda máquina que registra lo visible que ella produce*. Máquina para reproducir lo que ella registra. Durante largo tiempo, esa función de registro apareció como secundaria a

los cineastas, a los técnicos, incluso a los teóricos. Pero todo cambia cuando se comprende que lo que está registrado difiere parcialmente de aquello que se ha “visto”. La analogía también es una diferencia, una separación. El registro (función común a lo fotoquímico y lo digital, incluso si los medios cambian) revelan aquello que, en lo visible, excedió o revocó la constatación realizada por la “toma”. La toma, siempre, habrá capturado otra cosa, una falta, un suplemento; habrá abierto un “de menos” o agregado un “de más” (véase *Analogía/semejanza*).

Relieve

Antigua tentación de la fotografía (*estereoscopía*) y del cine. El engaño *superior* de una tercera dimensión, de un “relieve” de la imagen, preocupa a los partidarios de la impresión de realidad. ¿Pero cómo poner relieve en una pantalla (desesperadamente) plana? Reestableciendo una visión binocular, y por lo tanto estereoscópica, por medio del empleo de lentes, uno de cuyos vidrios es rojo y otro verde, y así volviendo a encontrar lo que los fotógrafos astutos habían descubierto a fines del siglo XIX: que la impresión de relieve se convertía en más atrapante, mucho más, cuando se sacaba la fotografía con un objetivo doble –que desdoblaba la misma imagen–, y luego se coloreaba una de rojo y la otra de verde... Durante un corto tiempo en los años cincuenta y luego más recientemente (ya en nuestros días), los rodajes con dos cámaras sincronizadas y paralelas actualizaron esa forma de estereoscopía experimentada hacia fines del siglo XIX. El efecto 3D, por el momento, es una suerte de encanto agregado al cine 2D, pero no lo modifica –a excepción, quizás, de *Adieu au langage* (Jean-Luc Godard, 2014) [*Adiós al lenguaje*], pensado verdaderamente para los efectos de relieve en movimiento–.

El dispositivo equivale a llevar el engaño a una dimensión binocular. Entonces: a hacerlo funcionar más eficazmente. Menos construcción imaginaria, menos impresión de realidad, *más realidad de impresión*, más de lo sensible, más *gestos que hacen como si me tocaran*. Recuperación de lo háptico. Muy pronto se tratará menos de *ver* (demasiado difícil) que de tocar y ser tocado en un sentido físico del término. ¿Será que hay *menos cuerpos* mientras que hay más imágenes, será que muy pronto creeremos compensar esta *irrealización* por medio de un suplemento de efectos de realidad?

Pero también un efecto de relieve se presenta en el mejor de los casos como *fuera de la pantalla*. La imagen proyectada está desdoblada. La percepción de una tercera dimensión es al mismo tiempo *una reescritura del fuera de campo*: esta vez, sensiblemente, estamos en el fuera de campo, lo somos, puesto que la imagen llega a “tocarnos”. Sentimos ese *suplemento* a la vez como “realista” en el plano háptico tanto como “irreal” en el plano óptico. Estamos dentro de una suerte de distorsión sensible. La preocupación de los industriales (estudios y fabricantes de cámaras o pantallas) fue una vez más recortar, en el espectador, algo de su parte imaginaria: un cine de sensaciones físicas es más “pleno” que un cine en el que el espectador debe creer en el engaño de una presencia que no es sino ausencia. La percepción de una profundidad o de un relieve sobre una pantalla plana es ciertamente *imaginaria*, o más todavía, *imaginaria y refleja*, en la medida en que proyectamos sobre la pantalla esa tercera dimensión, la que vemos en la vida fuera de las salas de cine, fuera de las pantallas, y que reproducimos por hábito, por el hecho de la pregnancia de la visión binocular, que hace triunfar la necesidad de “realismo” del espectador. La profundidad o el relieve dependen entonces del engaño. Dependen hoy de la impresión de realidad, una realidad envolvente, con frecuencia amenazante. La distancia –real– entre el espectador y la pantalla, distancia imaginariamente reducida por el lugar del espectador en la representación, aquí está sencillamente abolida, puesto que el filme y yo estamos en la misma tercera dimensión. El desafío siempre es –¡oh, ideología!– confundir lo real y su representación, reducir toda la separación entre el Espectáculo en la vida y la vida en el Espectáculo. El desafío, se comprende, está en confundir las cartas.

De hecho, el cine en tres dimensiones es dos veces menos luminoso que el otro. Por una proyección 3D, el espectador paga más caro mientras que los anteojos absorben la mitad de la luz. En las salas existen dos tecnologías: o bien compramos los anteojos pasivos, o alquilamos los anteojos activos. El 3D activo produce un efecto más convincente y permite conservar las pantallas blancas. La tecnología pasiva, por su parte, necesita la instalación en la sala de una pantalla plateada para reflejar más cantidad de luz. La tecnología activa puede adaptarse fácilmente a un proyector y de una sala a otra en función de la programación: pero tiene el inconveniente, para quien la explota, de tener que ocuparse de recuperar los anteojos a la salida, limpiarlos, cambiar las baterías y reemplazarlos cuando se dañan. Las grandes cadenas prefieren pagar dos veces más la inversión en tecnología pasiva y reducir el personal, aunque la proyección sea de menor calidad y los filmes en 2D se vean desnaturalizados: proyectar en pantallas grises modifica la luminosidad y la colorimetría de los filmes. Al ser la proyección menos luminosa, la imagen tiene el defecto de tener un “punto caliente”: el centro se ve más iluminado que los bordes. Lo que se nos vende como una novedad es una forma de primitivismo que recuerda los defectos de los comienzos del cine. Felizmente, en Estados Unidos, siempre hay una solución… los lugares ubicados en el centro de la sala que se encuentran frente al centro de la imagen se venden más caros.

¿Nos preguntamos por qué esta insistencia en el relieve? ¿Qué buscamos? Más efectos de realidad, sin duda. ¿Sensaciones que nos hacen hundirnos en la pantalla, haciéndola desaparecer como tal? ¿Una puesta en abismo inversa? Pero las grandes compañías que volvieron a intentar ese *cine en relieve* después de las tentativas de los años cincuenta (*Dial M for Murder*, Alfred Hitchcock, 1954) [*Crimen perfecto*] se pusieron en la cabeza relanzar *lo atractivo* del cine tanto por medio de las grandes producciones como por medio de algunas “novedades” técnicas. Ciertamente, lo digital aporta mucho a la sensación de relieve. Cómo no ver también, en esta “avanzada”, un eco retrospectivo de las primeras funciones del Cinematógrafo, cuando los espectadores, como nos cuenta la crónica, retrocedían de miedo frente a una locomotora que salía de la pantalla del *Salon indien* (1895). Sin duda se trata, desde hace años y años, de reemplazar la emoción por la sensación. La emoción es una construcción del sujeto, un ajuste en el tiempo, una elaboración, como dice el psicoanálisis. El sujeto se convierte en fuente él mismo de un temblor cuyas causas pudieron ser exteriores a él, pero que él ha interiorizado y que retraduce a su manera. Evidentemente la sensación es más directa. Una amenaza, una rama, una piedra, un sable, una porción de lo visible proyectado contra mí, hete aquí con qué asombrar, antes del espectador de cine, al amateur de *scenic railways* (*Disneyland, mon vieux pays natal*, Arnaud de Pallières, 2000). ¿Y por qué no? ¿Un ingrediente más? En nuestra opinión, nada decisivo. El frente a frente del espectador y de la pantalla lo modela con protuberancias y agujeros imaginarios. Pero hete aquí que se quiere dar una “apariencia de realidad” a esta parte imaginaria. ¿No sería justamente reducirla a no ser más que una sensación que se siente, y ya no se imagina? El cine, se lo quiera o no, por el solo hecho de que separa, encuadrando, lo visible de lo no visible, da cuerpo a ese invisible y le da realidad imaginaria. El relieve, en el momento actual, es *demasiado visible para ser verdadero*.

En *Adieu au langage* (2014) [*Adiós al lenguaje*], Godard cita a Louis-Ferdinand Céline: “Lo que es difícil es poner lo plano en profundidad”. Godard comenta: “Vemos en una pantalla plana una especie de locura que pretende absolutamente hacernos creer que lo que vemos no es plano". ¿Por qué estos filmes en 3D? "Cuando la técnica está en sus comienzos, como un niño, no hay reglas. Luego, de inmediato, se le enseña a hablar, a ir a la escuela, a pagar sus impuestos". Fabrice Aragno, el operador de cámara de *Adieu au langage* [*Adiós al lenguaje*], fabricó una cámara binocular formada por dos cámaras fotográficas sujetadas a dos planchas pequeñas de madera. "La búsqueda consistía en hacer todo lo que era posible y lo que no estaba previsto para una utilización delirante: por ejemplo, poner un teleobjetivo en el ojo izquierdo y un gran angular en el otro. Crear desfasajes: una de las dos cámaras puede seguir a un personaje y no al otro, pero ambos están en el mismo encuadre" ("En quête de cinéma", radio Galère, 2014).

Hay dos tipos de relieve. El que interviene en el espacio positivo: la sangre brota hacia el espectador y acentúa el efecto de estupefacción. Y el espacio negativo que permite construir profundidad. Es el que utiliza James Cameron en *Avatar* (2009) [ídem]: el relieve acentúa la profanidad del bosque. O bien Michel Ocelot en *Princes et princesses* (2000) [*Príncipes y princesas*]. La técnica de animación para este filme utiliza a la vez papel cortado y un teatro luminoso infantil, artesanal, en el cual el 3D permitió construir, en el espacio negativo, una profundidad. La luz proviene del fondo de la caja de imágenes y contrasta contra lo aplanado de las figuras.

Reparto

Aunque este término haya sido usado por todas las Iglesias, lo retomamos para definir esos filmes que están entre la ficción y el documental y que no se pueden realizar sino en un reparto del trabajo, en efecto, entre los actores-personajes y el cineasta. Es el caso de algunos de los más hermosos filmes de Jean Rouch realizados colectivamente: *Jaguar* (1954) [ídem], *Moi, un Noir* (1958) [*Yo, un negro*], *Chronique d'un été* (con Edgar Morin, 1961) [*Crónica de un verano*]. En cada uno de estos filmes, la parte de los "personajes" resulta decisiva. Su vida, sus realidades, sus preocupaciones traman el guión; representan su propio rol, dicen sus propios diálogos, y es la razón por la cual ponemos comillas al término "personajes", porque aquellas y aquellos que actúan en esos filmes están en un *entre*, en una hesitación, en un temblor fascinante entre "ellos mismos" y "ellos filmados". Y esto es lo que finalmente se filma, la *relación* de los cuerpos-sujetos a la máquina-cine, en lo que es la parte documental de esos filmes; pero al mismo tiempo, cada cuerpo, cada sujeto filmado *en tanto él mismo, en tanto creyente como es él mismo*, lleva a la relación documental otra parte, la del devenir-relato de su propia vida, del devenir-actor de su propia persona, y a través de lo cual vacila entonces toda una parte de ficción que no puede no englobar al espectador, él también confrontado a la dificultad de separar el cuerpo filmado de la ficción que lleva consigo. El reparto del que hablamos es, de hecho, *reparto del espectador*, puesto que aquellas y aquellos que actúan, y aquel que filma, son primero *espectadores unos de otros*: esta puesta en abismo no puede sino arrastrar con ella al espectador mismo del filme. Otro ejemplo, ahora extremo, es el juego incesante de espejos al cual Abbas Kiarostami invita a sus personajes-actores en *Close-up* (1990) [*Close up* o *Primer plano*], empezando por el héroe, Sabzian, que representa su propio rol, como las demás figuras de esta historia, el padre, la madre, los dos niños, más un periodista. Pero Sabzian se ve más particularmente librado al reparto: detenido por la gendarmería por *impostura*, se le solicita que vuelva a representar su rol en esta historia, y el impostor deja de serlo cuando representa el rol del impostor que él ha sido. Ésta es, y así lo entendemos, la más vertiginosa *puesta en abismo* de la historia del cine. Al término del reparto del filme, está lo imposible de dilucidar. Puesta en escena: puesta en común.

Resolución

Polisemia maravillosa de este término que apunta a la vez a la definición de una óptica fotográfica y entonces de una imagen; a la solución de un problema; a la resolución de un misterio; a la desagregación de un cuerpo; a la cesación de un contrato; a la mutación de un estado en otro (la nieve en agua); al final de una enfermedad; al devenir de un acuerdo musical; a la firmeza de carácter de quien sigue su camino o su lógica pase lo que pase. Lo curioso aquí, en la diseminación de todos estos sentidos, tiene que ver con la obsesión contemporánea por la mayor resolución óptica posible, denominada también "alta definición", HD, o Full HD. Es una carrera hacia la transparencia absoluta, como si el sistema óptico y digital de obtención y tratamiento de imágenes fotográficas o cinematográficas –lentes y compresiones– pudiera no evidenciarse, no transformar nada. Ahora bien, el ojo humano es un aparato óptico, el cerebro un complejo de filtros. Hay como un sueño de duplicación de lo visible *sin resto*. Quizá sea la supuesta desaparición de todo resto lo que reúne el sentido de resolución. Un borramiento de las huellas. La historia del cine se definía (hasta hoy) por el hecho de que lo fotoquímico marca la imagen con su materia más o menos granulosa. Sucede que buscamos esta "materia" convertida en virtual, por ejemplo filmando con teléfonos móviles cuya resolución todavía es muy baja. "Cuando escucho 'alta fidelidad', pienso 'baja fidelidad'. Y entonces le pregunto al técnico qué es. Y no sabe responderme" (Jean-Luc Godard).

Responsabilidad

Responsable de las máquinas que tengo entre manos, responsable de los equipos a mi alrededor, responsable, primero, de aquellas y aquellos que arrastré en la aventura de un filme del que serán, un poco más, un poco menos, los héroes. Todas esas responsabilidades una dentro de otra no pesan al cineasta sino que, por el contrario, lo hacen más libre en el caso que las asuma. Queda la más importante de todas: la del cineasta hacia su espectador. En una palabra: el espectador es mi *alter ego*. No puede ser sino mi *alter ego*. En caso contrario entro, como realizador, en el bucle infame del desprecio de sí. Vamos a coincidir con Michel Foucault en el principio de que a cada uno, a cada sujeto, corresponde la responsabilidad del *cuidado de sí*. Lo que quiere decir, lisa y llanamente, cuidar al otro que filmo tanto como al otro que soy yo con él (véase *Ética*).

Retakes

Antes o después de finalizar un rodaje, se toma la decisión de volver a registrar una secuencia o un plano por razones de continuidad técnica o artística. El primer filme de la historia del cine, *Sortie d'usine* (Louis Lumière, 1895) [*La salida de la fábrica*], fue rodado al menos tres veces. Entonces es también el primer documental (las obreras salen de la fábrica) y el primer filme de ficción (hacen una segunda y luego una tercera toma algunas semanas después). El hecho de volver a filmar está ahí *desde los inicios*. Filmar es filmar *una vez más*. Las *retakes*, en realidad, son nuevas versiones: pueden parecer semejantes en todos los puntos a las *takes*, pero son en todos los puntos diferentes. Su principio es un desafío al tiempo. Incluso en el cine, pero salvo en las salas, en donde no se puede volver a empezar. No hay comienzo que no sea ya una continuación. Una ilusión más (véase *Toma*).

Retiro

Está en el centro de la práctica del cine llamado "documental". Durante el rodaje, el cineasta –a quien precisamente designamos como "realizador"–, se esfuerza por mantenerse retirado. Por combatir la dimensión del rol que demasiado pronto se vuelve exhibicionista: estar en el centro de las preguntas y las atenciones. ¿Por qué? Para dejar lugar a lo que viene al filme, y primero a aquellas y aquellos que son filmados y que es preferible dejar desplegarse, dejar que se invistan de su propia autoridad, dejar que tomen a cargo su propio deseo de escena. Quienes filman se exponen ellos también al filme: son visibles y son vistos por aquellos a quienes filman. Hay que imaginar que las intenciones de la puesta en escena que se trabajan pueden ser sentidas y comprendidas por los otros a medias tintas, tanto por quienes filman como por quienes son filmados. Un jardinero en un jardín para acompañar el movimiento espontáneo de cada planta. Preparar para cada uno la parte de vacío que los convoca.

Rodaje

El cine pobre que practicamos, aquel que deseamos que sea practicado en todos los continentes, incluida la sexta parte del mundo, ese cine pide que seamos poco numerosos alrededor de un filme, un grupo pequeño, un equipo reducido (muy), cuatro, cinco personas a lo sumo, frente a cuarenta o sesenta o cien en ficciones estándar y producciones grandes. Y esto hace una diferencia muy clara. Cuanto menos numerosos somos, mejor nos conocemos. Cuanto menos numerosos, somos más polivalentes y desafiamos mejor el triste taylorismo de rigor en la industria del cine y que el artesanado ignora a justo título. Menos numerosos, estamos más cerca de los centros neurálgicos de un rodaje, más cerca de los cuerpos filmados y de los cuerpos que filman, en el magnetismo de las presencias, de esos intercambios impensados entre cuerpos y máquinas que hacen toda la singularidad del cine. El cine pesado, la ficción que ella misma se dice "pesada", avanzan, hay que subrayarlo, hacia la disciplina, la autoridad, incluso hacia el látigo (célebre imagen de Cecil B. DeMille, cineasta no desdeñable, que llega a sus sets látigo en mano). Un rodaje de este tipo de cine se parece al ejercicio de un batallón disciplinario: cada uno en su lugar, cada uno pertrechado a todo trapo, nada anómico, nada anormal. Se nos permitirá soñar con otra manera de hacer las cosas. Hacer un filme, participar de un rodaje, es precisamente salir de la caverna, de la prisión de sombras, para acceder a esa libertad sin precio que es la presencia de las cosas y los seres, metamorfoseados en espectros, sin duda, a medida que avanza el rodaje, pero que ganan esa dimensión por intercambiar, justamente, su peso en carne. Trabajar en el pasaje de la presencia real de los cuerpos en el set a su estado de cuerpos filmados en la pantalla, que es una manera de la ausencia, requiere paradójicamente un compromiso de los cuerpos que filman, a los que se les pide que paguen consigo mismos. Evidentemente semejante transustanciación sólo puede producirse en equipos reducidos, en condiciones no industriales.

Rostros

La pintura abunda en retratos y en autorretratos. Más allá de los encargos de los señores y *amateurs*, el rostro, para los dibujantes y pintores, fue una obsesión tanto como un desafío. La parte más expresiva del ser hablante, la que nos contempla, la que nos enfrenta, la que se presenta primero ante nosotros, abarca a la vez encanto y potencia, fragilidad y seducción, lo cual no es sencillo de restituir. El cine, que no se limita al "retrato", hace también de los rostros filmados *atractores* que capturan al espectador. La belleza de la mayor parte de los primeros planos de rostros en la historia del cine, aun si estos rostros fueran menos hermosos que su imagen, está hecha de embrujo y fascinación a la vez. Entre Narciso y medusa. Especialmente en el documental, en el cual el primer plano del rostro es más rico en significaciones que el primer plano de la actriz o el actor, por la muy buena razón de que, en la ficción, se le pide a la actriz o al actor que sea esto o aquello, o que sea lo que la situación le sugiere, mientras que el documental no pide nada en especial, la persona convertida en personaje se encarga de expresar ella misma lo que siente, y a veces nada.

Diríamos de buen grado que el primer plano de un rostro es tanto más fascinante porque no expresa nada. Nada: superficie perfecta de proyección de las emociones del espectador. ¿Quién no recuerda el efecto Kulechov? Según Georges Sadoul, Lev Kulechov filmó "un primer plano de Mosjukin, que se eligió inexpresivo con toda intención, le yuxtapuso sucesivamente segmentos de filmes que representaban un plato de sopa, un ataúd y un niño. Se proyectaron estas secuencias frente a espectadores no avisados de la operación y que, según Pudovkin, se extasiaron frente al arte con el cual Mosjukin expresaba el

hambre, la tristeza o la ternura paternal". Rostro siempre, prestado sin garantías, disponible para toda proyección, superficie de toda fantasía.

Por otra parte, respecto de la insistencia del rostro filmado, cómo no remitir a Emmanuel Lévinas, a su preocupación por los rostros y los frente a frente. Es el momento de observar que los rostros filmados en primeros planos se dirigen tanto, sino más, al espectador que los contempla que al compañero diegético, al otro de la secuencia, el que está fuera de campo. Filmar en un plano cerrado evidentemente es apartar al otro de la escena, al interlocutor, al enamorado o enamorada: un campo sin otro contracampo *además del espectador* (y hasta en el campo-contracampo, el espectador está en la junta entre dos campos: véase *Sutura*). Si seguimos a Lévinas pasando al cine, lugar mayúsculo de los rostros filmados en primer plano, entendemos que entre el rostro de la actriz o el actor, o de la persona misma que representa su propio rol, y yo, el espectador, se dibuja un trazo que implica deseo y fe, y que no habría advenido de no existir la breve pero potente ilusión de una relación posible, de un fantasma de relación, de un "frente a frente". La mirada del otro filmado me alcanza y me atraviesa tanto más, sin dudas, porque está filmado en un primer plano, pero tanto más terriblemente en cuanto *sé bien* que no hay nadie detrás de esa mirada, que esa mirada *solo es el hecho de ser espejada por mí.* Hay muerte en todas las miradas de los rostros pintados que siempre son como *últimas miradas.* Y en cine más todavía. Para cada nuevo espectador, se alza la última mirada de Juana de Arco (Renée Faconetti).

Un amigo del hijo de Avi Mograbi, cuando estaba en el ejército israelí, participó de una expedición punitiva. Quiso que lo filmaran mientras la relataba. Pero para protegerlo, no había que mostrar su rostro. Avi Mograbi se decide a cubrir el rostro de su futuro personaje con una *máscara* (*Z 32*, 2008). Enmascararlo pero no hacer de él un monstruo. Una máscara que se parezca a un rostro. Mograbi filmó entonces decenas de partes de rostros limitándose a los *menos expresivos*. Una máscara digital en la cual el cineasta dejó orificios para los ojos y la boca del personaje, que fueron los reales. Así nos vemos confrontados a un *entre* extremadamente perturbador: un rostro y a la vez una máscara viva y muerta.

Sala, función

Una sala sigue siendo una sala. Antes de ayer se podía fumar en las salas de cine. Además, se gritaba, se pataleaba como en un partido, se advertía a la víctima inocente respecto de la amenaza de un horrible malvado. Históricamente los espectadores formaron parte de la representación, del mismo modo que los *habitués* de la ópera de Toulouse, se dice, silbaban a los tenores de bajo desempeño. La sala, antes de haber sido una sala sumida en las sombras y (relativamente) muda, fue la sala de los *music-halls* que precedieron al cine. En Italia, el *avanspecttacolo* (Totò, Anna Magnani, entre mil otros) era la sala del espectáculo "antes del espectáculo", y en consecuencia la sala en donde las intervenciones de los espectadores se daban por sobreentendidas, e incluso eran solicitadas. Recordar a Fellini, en *Roma* (1972) [ídem o *Roma de Fellini*], y la penosa escena del gato muerto, y la parte frontal del escenario invadida por los espectadores. Hoy vemos que las salas "multiplex" (¡qué nombre horrible!) reemplazan a las salas de nuestra infancia (*La Dernière Séance*, 1982, Eddy Mitchell, France 3). Pero el principio permanece. Las luces se atenúan y se apagan. La oscuridad cae sobre la sala. Hay una cabina en el fondo de donde surge una luz. Hay una pantalla para recibirla.

La sala de cine, por sí misma, dice mucho del principio del cine. Hay oscuridad para que haya fuera de campo. Un rectángulo luminoso que constituye la pantalla. Puertas (más o menos) cerradas para aislar la sala del resto del mundo. Otros espectadores que hacen como yo, que están sentados, relativamente inmóviles, casi mudos, ni gritos ni estampidas. Esa es la sala de cine.

Sabemos muy bien que hoy las pantallas están en todas partes, fuera de las salas, en la luz de los pasillos del metro, en los bancos, en nuestros teléfonos. La pantalla se convirtió en nuestro lugar para deambular. No tanto como eso, por otra parte, puesto que fue seriamente colonizado por los comerciantes, las publicidades, los anuncios, etcétera. La sala de cine de ahora en más parece obsoleta. Es cierto que espera del espectador un *dejarse llevar* que ya no está de moda. Ya no nos dejamos llevar, ahora controlamos. Porque la sala, la pantalla, sirve para controlar.

En cuanto a la función de cine, como hemos escrito numerosas veces, crea un *tiempo suspendido* que combina pasado y futuro con el presente (véase la referencia a Agustín, pag. 130). Y hace reinar casi sin competencia ese presente sintético que elimina provisoriamente el tiempo del afuera (Comolli, 2004; Aumont, 2014).

Pero veamos lo que escribe acerca de esto Louis-Ferdinand Céline en *Voyage au bout de la Nuit* (1932): "En ese cine se estaba bien, era cómodo y cálido. Órganos voluminosos, completamente tiernos, como en una basílica, pero como una basílica calefaccionada, órganos como

muslos. Ni un momento perdido. Nos sumergimos de lleno en el tibio perdón. Habría bastado con dejarse llevar para pensar que el mundo, quizás, acababa por fin de convertirse a la indulgencia. Ya casi estábamos en ella. Entonces los sueños suben en la noche para ir a arder en el espejismo de la luz que se mueve. No está del todo vivo lo que sucede en las pantallas, permanece dentro un gran espacio turbio, para los pobres, para los sueños y para los muertos. Hay que atiborrarse rápido de sueños para atravesar la vida que te espera afuera, una vez fuera del cine, durar unos días más a través de esa atrocidad de cosas y de hombres".

Secuencias/episodios

Sucesión de planos que forman un conjunto narrativo, una "escena", incluso un "acto", como se dice en teatro. Lo que supone una cierta continuidad temporal y espacial, de luces y de climas. Pero esa continuidad que garantiza la unidad formal de la secuencia puede estallar en el montaje en múltiples fragmentos que, volviendo aquí y allá, nos remiten al mismo momento narrativo. La secuencia también puede ser de un único plano (véase *Plano-secuencia*).

Al formar cada cual una unidad, las secuencias también podrían no tener ningún vínculo unas con otras, como una sucesión de pequeñas historias que giraran cada una alrededor de un mismo motivo central. Evidentemente no es la solución preferida por la mayor parte de los filmes: todo lo que va en el sentido de una discontinuidad del conjunto (es decir del filme) se considera un riesgo respecto de un supuesto "confort" del espectador. A menos que se tome la precaución de anunciar "un filme de episodios". Entre ambos, recordamos *I Mostri*, Dino Risi, 1963 [*Los monstruos*].

Sensibilidad

Desafío cardinal: exponer la película en función de su sensibilidad requiere medir la luz para regular la abertura del diafragma. Es el rol del director de fotografía, que utiliza una célula fotoeléctrica. Hay que saber leer estas medidas con luces altas y bajas, de un lado y otro de los rostros, para establecer relaciones de contraste de los equilibrios. Aprender a discernir es comenzar a crear. Medir, comprender, pensar, o dicho de otro modo, trabajar la luz, puesto que se tiene control sobre ella por medio del diafragma. Al buscar dar más fuerza a lo visible tal como se nos aparece en primer lugar, la técnica y la puesta en escena documental van en el mismo sentido. En esas maneras de hacer, hay creencias, hábitos, hay una organización que enuncian la complejidad de las interacciones. Los filmes de Pedro Costa (*No quarto da Vanda*) [*En el cuarto de Vanda*] o de Arnaud de Pallières (*Disneyland, mon vieux pays natal*), ambos realizados en 2000 con cámaras de video amateur pequeñas, demuestran que los gestos técnicos hermosos y artísticos a la vez son perfectamente compatibles con la debilidad de los medios: los dos cineastas filmaron solos.

Ambos sistemas, fotoquímico y digital, no tienen igual capacidad para "encajar" las luces más altas y las más bajas. La compresión digital en video limita la señal: en las luces muy altas o muy bajas ya no hay más información ahí donde la película sigue manteniendo vivos el negro y la sobreexposición. Siempre hay algo que pasa en esas zonas de la imagen –y lo que aparece entonces se sitúa fuera de las normas, puesto que estamos en el "talón" o en el hombro de la curva sensitométrica: pequeñas partículas van a continuar reaccionando y, como ocurre frecuentemente con la luz, mágicamente, a tal punto que los cineastas buscan esas zonas en donde los recursos fotoquímicos se han agotado–.

El cine digital permite alcanzar sensibilidades que hasta hoy era imposible filmar, por ejemplo, la luz de las luciérnagas y las estrellas en la noche. Estos puntos luminosos que se vuelven perceptibles reemplazan de modo diferente los granos de lo fotoquímico en una imagen digital que se convierte, finalmente, en verdaderamente negra. La automatización de las cámaras digitales lleva a una gran latitud de toma: entre 10 y 15 diafragmas entre la zona menos luminosa y la más luminosa. Entonces es en la posproducción cuando se construye la imagen. Más posibilidades de dominio, por un lado, pero una menor complejidad de los gestos, de su parte de misterio, de incapturable, de imprevisto. A partir de fines de los años sesenta, las cámaras de cine estuvieron equipadas con una célula que permitía exponer rápidamente una imagen. La exposición en video se hace automáticamente: es el aparato el que determina la abertura, controlando el efecto del diafragma en la pantalla. A partir de ese momento, la exposición ya no se hace en función de lo que se ve en la situación real: vemos la imagen sobre una pantalla y regulamos la luz en función de lo que conocemos de las imágenes. Es un "autoformateo". En realidad ya no tenemos una verdadera lectura de los desafíos lumínicos que están frente a nosotros. Lo que miramos es la pantalla. Ya no tenemos acceso a los sistemas de

medición de luces; es la cámara la que elige la exposición. Lo que en otros tiempos requería toda una serie de gestos diferentes, de medidas diferentes, hoy es accesible haciendo un cuarto de gesto sobre un botón. Lo digital, con la obturación electrónica, lo hemos dicho, multiplica los grados de sensibilidad ISO (antes ASA) para alcanzar, por ejemplo, la increíble cifra de 25.600 ISO en un aparato de foto/cámara. La mayor parte de estos aparatos mixtos que invaden el mercado determinan automáticamente la relación sensibilidad/abertura.

Todo se simplifica y se convierte en más frágil a la vez: filmando en movimiento, por ejemplo, las condiciones luminosas cambian. Hay que pasar al modo "manual" para evitar que la abertura no modifique "en directo" el resultado de la imagen. En las tomas cinematográficas, se supone que el diafragma no se adapta –ni automática ni manualmente– cuando cambian las condiciones de iluminación, salvo si hay un buen asistente. ¿Por qué? El desplazamiento del diafragma hacia un sentido u otro se ve directamente en la imagen. Para evitar estos saltos, el operador de cámara elige un valor medio que dé a la vez tanto la sombra como la luz, que se conciben así como un *conjunto* y no como una sucesión vinculada al movimiento de la cámara. Esto también es lo que opone lo analógico a lo digital: en música, por ejemplo, no es lo mismo grabar una orquesta con un solo micrófono estéreo, que capta evidentemente un sonido en conjunto, que una toma de sonido instrumento por instrumento que el mezclador tendrá que reunir en el estudio. También en la imagen la elección se hace sobre una síntesis de los extremos conservados tal cual son, o bien sobre una corrección separada de los sucesivos ambientes, cuyas variaciones o pasajes imperceptibles va a ofrecer luego la tabla de etalonaje digital.

La sensibilidad de la película está vinculada a sus *defectos*. Primero, los de la gelatina: los fabricantes mezclan distintos tipos de gelatinas para jugar con las cantidades de impurezas vinculadas a la vida orgánica, puesto que nunca fue posible fabricar gelatina sintética. Pero también lo hacen cuando utilizan bromuro de plata, un halogenuro específico en razón de su riqueza de defectos cuya concentración puede ser modificada incluso por el añadido de impurezas a la solución cristalina, por ejemplo partículas de oro. "La partícula elemental del mundo fotoquímico, el grano de plata, descansa sobre el defecto y el manejo de ese defecto. Este hecho implica entonces un cierto nivel de incertidumbre en la imagen fotoquímica puesto que, si la perfección es única y absoluta, el defecto le es variable" (Roux, 2012).

Y esto es lo que se busca cuando se filma con luz baja con cámaras digitales: volver a encontrar los defectos, las escorias que expresan una idea de la materia fotográfica. La extrema sensibilidad de las máquinas contemporáneas tiene dos consecuencias: primero, filmar aquí y allá sin luces de apoyo, especialmente por la noche; luego, poder volver a encontrar el "defecto digital", lo que se denomina el "grano", en recuerdo de lo fotoquímico, y que en realidad no es sino "ruido". La gran diferencia entre los dos es que el "grano", que se puede obligar a que aparezca llevando al límite las posibilidades del sensor digital, no se mueve, a diferencia del "grano" fotoquímico. El fenómeno del "ruido", en resonancia con el "grano" y su efecto estocástico, permite crear valores intermedios. Se mejora la calidad de una señal añadiéndole ruido, y ese ruido constituye un lazo con la materia. El ruido es virtuoso. Semejante "suciedad" se busca para huir de la perfecta *transparencia* de lo digital cuando nada parece interponerse entre nuestro ojo y la cosa filmada –lo que es, evidentemente, mentiroso: lentes ópticas, sensores, programas diversos "tratan" la imagen para que parezca que llegan a nosotros en toda su inocencia nativa–. Cuantos más defectos tiene la película, más sensible es. El exceso de sensibilidad se ve (los granos son más gruesos) y es asombroso observar que la cuestión sensible está ligada a la del defecto: esta fragilidad nos reconduce a la idea de *imperfección* –dimensión necesariamente humana–.

Jean-Luc Godard confió a Fabrice Aragno (que había trabajado con él en la imagen de *Film/socialisme* (2010) una cámara JVC comprada en Darty. Conclusión de Aragno: "Esta cámara no tiene cualidades pero tiene defectos que son interesantes". "Vayamos a los defectos", le responde Godard. Así se filmó *Adieu au langage* [*Adiós al lenguaje*], en "baja fidelidad" y tres dimensiones (véase *Relieve*).

Sensores

En lo fotoquímico, las cámaras no evolucionaban en definición y en sensibilidad sino por la producción de nuevos soportes, dicho de otro modo, de nuevas emulsiones, más "rápidas", más finas. En digital, la cámara se ha convertido en un soporte que, súbitamente, está condenado a la obsolescencia. Entonces los sensores son cada vez más competentes. La firma Hasselblad anuncia para sus aparatos de foto de mediano formato potencias de más de 50 megapíxeles.

Cada fotodiodo es una célula fotoeléctrica que produce una cantidad eléctrica proporcional a la luz recibida. Luego, lo visible se ve modelizado por una operación que se denomina codificación, y que corresponde a su puesta en algoritmo, en información interpretable

por la máquina (a partir de un código binario). Con la codificación, la huella luminosa se pierde entonces de inmediato, y el indicio se transforma en señal. Ya no hay huella visible: se plantea desde ahí la cuestión de la memoria de esa huella, memoria que sólo pertenece de ahí en más a la máquina (véase *Analogía/semejanza*).

Comparar las dos tecnologías de sensores que equipan a las cámaras digitales nos ayuda a comprender lo que es todavía huella, y lo que ya se ha convertido en signo (Roux, 2012). ¿Qué es del orden de una relación indicial con lo visible (que se convierte en referente), o del orden de una simulación de eso visible (una metáfora)? ¿Siempre hay captura? ¿Cuál es la parte que corresponde a la modelización de la imagen? ¿Y qué pasa con la materia?

Con el sensor CCD, la imagen es captada totalmente y en un solo instante por el total de los fotodiodos. Incluso si después es codificada, esta imagen conserva un vínculo estrecho con lo visible: hay una huella luminosa fotogramática, incluso efímera si esta huella ya no es visible al ojo desnudo sobre un soporte. Esta huella, entonces, se pierde de inmediato, el indicio es transformado en señal y ya no hay huella visible. Pero se conserva el principio de una reproducción analógica codificada *a posteriori* por un convertidor analógico digital capaz de interpretar los diferentes niveles de intensidad luminosa. Esto quiere decir que con el CCD, como en lo fotoquímico, la imagen se captura en un solo instante y es restituida bajo la forma de una *modulación*: esta señal analógica tiene una vida más larga en los procesos de fabricación de la imagen. Al elegir el CCD, los fabricantes privilegian el principio de captación de las cámaras fotoquímicas (más que una "cámara computadora").

Con la tecnología CMOS, se descarga de información a cada fotodiodo de manera independiente, hay un tratamiento píxel por píxel, la imagen es una composición digital que, por su tratamiento, equivale a una simulación de lo visible. La imagen es digital desde el mismo sensor y es "compuesta". El sensor CMOS, más simple de fabricar, se utiliza en los aparatos *amateurs* y su producción en masa lo hace menos caro.

Luego de que Aaton e Ikonoskop detuvieran la producción, sólo Digital Bolex continuó el camino del CCD, que se vio entonces destinado a desaparecer aunque su resultado en imagen sea más interesante. Hay más materia con la tecnología CCD porque la imagen tiene una vida analógica antes de ser pasada a código, mientras que con el CMOS, se convierte de inmediato en digital. Algunos celebran esta ausencia de interpolación: la imagen es más "limpia". Una vez más, el mercado *amateur* orienta la tecnología del cine: el CMOS responde mejor a la racionalización del mercado. Equipa las Arriflex, Red, Canon, Sony.

Sony, con la F65, logró concebir un CMOS que presenta una materia cercana a la que devuelve el CCD. Distinguir ambas tecnologías hoy nos permite comprender los desafíos relacionados con la materia en lo digital, aun si esa distinción ya está superada. Mañana, la tecnología no dejará de evolucionar, al mismo tiempo que la tentación de *fabricar* una imagen más que de *captarla*. Digamos que la *fijeza* del píxel vuelve a cuestionar uno de los fundamentos de la operación cinematográfica: el análisis del movimiento recorta lo visible en unidades discretas, los fotogramas, que nunca son completamente idénticos uno con otro. De un fotograma al siguiente, *algo pasa: el tiempo*. De una imagen digital a la siguiente puede no haber *ninguna diferencia*, puede *no marcarse ninguna temporalidad*. Entonces lo que cambia de un modo al otro es la percepción de las duraciones, del pasaje mismo del tiempo. Ahora bien, el cine es antes que nada un *arte del tiempo*.

Sincronismo

El registro y la reproducción del sonido (y especialmente de la voz humana) precedieron el registro de la imagen. En 1894, Edison filma y registra a un violinista para uno de los primeros ensayos sincrónicos del Kinetoscopio y del Fonógrafo. Sincrónico: el mismo eje arrastraba mecánicamente los dos aparatos. Incluso cuando las cámaras se multiplicaban, seguía siendo extremadamente difícil sincronizar imágenes y palabras. Las velocidades de los aparatos (cámara y magnetófono) eran y seguían siendo diferentes cualesquiera fueran las soluciones propuestas. Muchos investigadores e ingenieros pusieron a punto diversas técnicas, todas las grandes firmas del momento de recomposición capitalista que conoció Hollywood en los años veinte se interesaron en la cuestión. Finalmente surgieron dos respuestas. Una, el registro de sonidos y palabras en un disco que luego había que intentar que comenzara sincrónicamente con la imagen; pero imaginamos con facilidad que la lectura podía saltar de un surco a otro y siempre había que estar vigilando y corrigiendo. La otra respuesta, con un resultado sonoro menos preciso, era la transformación de las ondas sonoras en intensidades luminosas capaces de, desde ese momento, ser registradas directamente en uno de los bordes de la película de 35 milímetros, llamada "pista óptica", sonido e imagen en el mismo soporte. Teniendo en cuenta el desfasaje (21 imágenes) debido a la inevitable separación entre la ventana del proyector y el ojo de la célula fotoeléctrica capaz de leer el sonido, había un sonido que era sincrónico con la imagen y que ya no se podía desfasar. Mezclar, en estas condiciones, dependía de la performance, porque un error de cierta relevancia obligaba a comenzar todo de nuevo. Los mezcladores eran poco formales. El sonido óptico lo desplazó. Era más fiable y más fácil de amplificar en los altoparlantes de la sala.

Pero antes de la implementación de una conexión entre la cámara y el magnetófono mediante fibra óptica, o bien de radio, o bien electrónica, no se podía registrar sonido sincrónico sino en el estudio. Había una consecuencia política, lo hemos dicho: quienes tenían acceso a los auditorios donde estaba la tan preciosa pista óptica eran los actores profesionales, los dialoguistas, los técnicos, en suma una casta. Los extras, los *amateurs*, el pueblo nunca entraban allí. Había una razón económica: era demasiado caro fiarse de aquella o aquel sin experiencia y con el riesgo aparejado de tener que empezar todo de nuevo, de desperdiciar película virgen y de utilizar horas y horas del auditorio. Pero también había una consecuencia ideológica: ¿para qué registrar la palabra de los sin palabras?

Finalmente, a comienzos de los años sesenta se consumó el deseo de numerosos cineastas: grabar sincrónicamente sonido e imagen.

Había tres cámaras en el rodaje de *Pour la suite du monde* (Michel Brault y Pierre Perrault, 1963). Se trataba de aliar movilidad y sincronismo, y esto no lo podía resolver una sola herramienta. Esta multiplicación de los acercamientos, de los ejes y de los registro negro construye paradójicamente una *impresión de continuidad* que acentúa la sensación de *realidad* de una situación filmada. La cuestión sigue siendo: si tenemos en cuenta los límites y las avanzadas de tal o cual herramienta, de tal o cual técnica, ¿cómo poner en juego aquella que será más pertinente? El micrófono, por ejemplo: aquí no es capaz de registrar lo que está lejos: en consecuencia, la voz se encuentra como sublimada por los defectos del micrófono que la suspende en el espacio sonoro.

El sonido sincrónico llamado "directo" respondería muy pronto a estas dificultades. Un mismo reloj de cuarzo en la cámara y en el magnetófono y el sonido sería siempre sincrónico. Sólo en circunstancias extremas, en las que la toma de sonido directo es difícil o incluso imposible, se recurrió, una vez más, a la postsincronización. El video registra imagen y sonido en continuo y reconcilia de ese modo las dos bandas. Precisamente hoy habría que desconfiar de este automatismo del sonido sincrónico. La idea de un sincronismo generalizado es inquietante: en el mismo segundo, millones de espectadores miran el mismo programa de televisión. Mejor que *1984* (Orwell, 1949). El sincronismo esboza una suerte de sociedad sin brechas ni desfasajes. No habría nada que ajustar. Con toda evidencia, es una fantasía de tecnócrata. Y el cine quizá, lo que denominamos cine, estaría hecho para romper esa pesadilla desajustando todos los relojes. Articular imagen y sonido sin vincularlos maquinalmente es una de las salidas posibles fuera del infierno de la estandarización.

En consecuencia, resultan raros los ejercicios de desincronización del sonido y de la imagen, de la palabra y del movimiento de los labios: citemos la presentación que hace Enrico Ghezzi de su programa *Fuori orario* en Rai Tre: todas las noches, o casi, Ghezzi lee un texto que varía según el programa, pero siempre se pasa la misma imagen de su rostro hablando. Y a veces sucede que las palabras y los labios coinciden. Maldito sincronismo, que llega cuando uno quiere echarlo.

El reino del sincronismo hace que todos los filmes sean equivalentes, cualesquiera sean sus audacias visuales, sus innovaciones formales. La palabra filmada es sincrónica o no lo es. Y sin embargo hay una separación importante entre el movimiento íntimo de la banda imagen y aquel de la banda sonora: intermitente para la película, continua para la banda sonido, llamada "banda lisa". Para el cine, entonces, nunca fue posible registrar el sonido en una cámara: los movimientos son contradictorios y crean una tensión entre imagen y sonido. En el cine, el sincronismo, la relación sincrónica entre imagen y sonidos debe ser construida, mientras que en video sonido e imágenes ya se registran sincrónicamente. Las cámaras de cine digitales no registran sino un *sonido testigo*, mantienen la distinción cultural entre banda imagen y banda sonora. Ocurre, sin embargo, que el orden establecido se ve desbalanceado: Jean-Luc Godard utilizó para sus experimentaciones alrededor de *Adieu au langage* (2014) [*Adiós al lenguaje*] un grabador de sonidos que filma al mismo tiempo una *imagen testigo*.

Síntesis

La cámara *analiza* el movimiento para registrarlo. Fotograma por fotograma, el movimiento se descompone (se analiza) en sus diferentes momentos (24 o 25 imágenes por segundo). El filme, todo filme, seguirá siendo una sucesión de fotogramas (o imágenes) en tanto no esté siendo pasado por una máquina de la mesa de montaje o por el motor

de proyector. La *síntesis*, que es lo contrario del análisis, es entonces la recomposición del movimiento registrado-descompuesto. En el cine, el movimiento *se agrega* a las imágenes. Sin la fijeza de los fotogramas no habría ni registro ni reconstitución. Amamos esta paradoja que vincula movimiento y fijeza, "vida" y "muerte". El proyector, inevitable "recreador" de la dimensión cinematográfica de todo filme, es también aquel que, ubicado detrás de los espectadores, parece provenir de ellos hacia la pantalla y puede, a la vez, ser fácilmente "olvidado". La causa real del efecto cine es olvidada. El olvido es la condición del engaño. Incluso hay que olvidar que se olvida la condición del engaño. La belleza de la síntesis del movimiento depende de la fragilidad de este doble olvido: la menor desregulación de la proyección rompe el engaño y abre los ojos a lo que se podría denominar la "mala" realidad de la función de cine (véase *Denegación*).

Pero nos valemos de cámaras "pequeñas" de video digitales. La pantalla de control también, es, por qué no, la pantalla de "proyección". Hace ya mucho tiempo se ha señalado que entonces la imagen no es proyectada sino en cierto modo inyectada en la pantalla. Viene de frente. Me contempla no como un reflejo sobre una pantalla sino como una fuente que corre ante mis ojos. Esta imagen directamente convertida en pantalla, cuanto más dócil es a mis órdenes ("stop", "play", etcétera) más se presenta como una *sustracción* en una continuidad que ya estaría ahí. El efecto de *primera vez* está excluido. De entrada, estamos en la repetición. Disponible, esta imagen (esta sucesión de imágenes) lo es sin mí, ya estaba ahí en el momento en que estaba naciendo. Lo digital abolió todo retraso. Entre filmar y ver. Veo lo que hubiera podido ser visto ya tal como lo estoy viendo. Nada de esto sucedía con el filme-película: nadie lo había visto antes de la proyección del material crudo, ni siquiera los técnicos del laboratorio. Desvanecimiento de las etapas. Estamos en una situación en la que el 1 (lo que antes se denominaba "original" o "master") es idéntico a 1 (la copia), y ésta idéntica a la siguiente, etcétera. Cada 1 se agrega a 1 sin progresividad. Lo digital engendra lo inerte. Abolición, dicho de otro modo, del rol aleatorio que desempeñaba el soporte material. En lo fotoquímico, 1 no es idéntico a 1. Hay diferencias (mínimas) entre las "mismas" copias salidas del "mismo" negativo original. Hay una brecha imposible e incluso insoportable en lo digital. Que se elimine así la noción de original no nos molesta. Pensamos en el *aura* (Walter Benjamin), en la *inscripción verdadera* y renovable de copia en copia con cada espectador. Lo que desaparece, en cambio, es el margen. La inscripción de errores ellos mismos corregibles. Toda proyección es un encuentro entre una película, un haz luminoso, un motor, una pantalla y un espectador. Este reencuentro siempre fue aleatorio.

Sonido directo

El sincronismo ya existía desde los comienzos del cine. Se hacían funcionar los dos aparatos, el de imagen y sonido, en el mismo eje y movidos por el mismo motor. Luego el sonido directo, desde la puesta a punto del cine sonoro en 1930, se registró en el borde de la película de imagen, como si fuera una modulación gráfica que traducía la modulación sonora. El micrófono transforma las ondas sonoras en variaciones de corriente. Amplificadas, actúan sobre la intensidad de una lámpara que ilumina e impresiona una superficie sensible (una película en blanco y negro, especial, con mucho contraste). Se registran imágenes acústicas en el filme. Funciona de ese modo durante años: el "sonido óptico" se hace como "sonido directo", incluso si el procedimiento óptico implica un proceso necesariamente largo de desarrollo después de la toma. El problema del sincronismo se plantea cuando se sale del estudio: las máquinas no son transportables y frágiles, de todos modos, antes de que, en el rodaje, se reemplace el sonido óptico por el sonido magnético (a partir de 1954). Mientras tanto, se descubre la posibilidad de separar el ángulo de la imagen y el ángulo del sonido: un orador en una tribuna puede ser registrado en sonido; un oyente puede ser filmado al mismo tiempo, en la sala. El sonido y la imagen son sincrónicos, pero están desligados uno de otro. El sonido directo óptico siempre era registrado en los grandes estudios, en Hollywood, en Joinville, en Mosfilm, en Cinecittà, en Babelsberg; y siempre con herramientas y medios pesados y frágiles, caros y poco manipulables (la excepción fue el camión de sonido que implementó Dziga Vertov en *Entuziazm: Simfoniya Donbassa*, 1931) [*Entusiasmo. Sinfonía del Donbass*]. El costo de las instalaciones y la lógica misma de las producciones reservaban entonces el registro en sonido directo a los actores y actrices profesionales. Una élite. La mujer o el hombre de la calle podían ser filmados en modo documental, pero sin sus palabras. La revolución técnica, en consecuencia, adquirió también un sentido político: el pueblo hablaba en las pantallas. La cuestión del realismo en la representación del pueblo se plantea con mayor acuidad: se trata ciertamente de filmar cuerpos, pero al mismo tiempo voces, modos de hablar, tonos, acentos.

En 1934, para *Man of Aran* [*El hombre de Arán* u *Hombres de*

Arán], que es un filme sonoro, Robert Flaherty filma en las condiciones del cine mudo, sin sonido directo (las raras palabras del filme están post-sincronizadas torpemente en estudio). Un año antes, en 1935 Leni Riefensthal filma *Triumph des Willens* [*El triunfo de la voluntad*], con un sonido ambiente sincronizado groseramente en las escenas de las multitudes; pero con sonido directo, con el micrófono visible en el campo, en el caso de los oradores nazis. En el mismo momento, un hombre de teatro, Marcel Pagnol, hace construir él también un camión de sonido, verdadero mini-auditorio automóvil, con el cual rueda sus filmes *in situ*, en el interior profundo provenzal, en casas provenzales que no eran cartón pintado (*Angèle*, 1934), un camión que presta a Renoir el mismo año para *Toni* [ídem], que se filma casi totalmente en exteriores (algunos años antes, el mismo Renoir había rodado secuencias de *La Chienne* [*La golfa* o *La perra*] con sonido directo).

Lo que aquí parece significativo es que el sonido directo, en un sentido global, era el campo reservado de los "profesionales", fueran actores profesionales, técnicos o directores. Ocurre que se filme en las calles, sin duda, que se filme a desconocidos, pero su palabra no es ni solicitada ni queda registrada, si es que no es simplemente *doblada* como lo será más tarde con Federico Fellini. En síntesis, la palabra del pueblo es inaudible, inencontrable en el cine, fuera de la representación.

El *sonido directo* habrá necesitado más de treinta años para salir a las calles y pasearse por aquí y allá. Este retraso acepta una explicación más ideológica que técnica. Las grandes compañías, que habían invertido fortunas en los auditorios de los estudios, no veían ningún interés en consagrar otras tantas fortunas en la puesta a punto de aparatos de grabación sonora portátiles. Registrar a los actores y sus diálogos no podía hacerse sino en las mejores condiciones técnicas: imposible en exteriores. Por otra parte, no se planteaba la cuestión de grabar la palabra de los transeúntes, hombres y mujeres de la calle, se tratara de quien se tratare. La grabación estaba reservada a los diálogos hechos por los dialoguistas y a la voz de los actores de oficio. El hombre común y corriente podía ser requerido como *extra*, pero no como *personaje*: James Stewart hace de *Mr. Smith*. Lo que se anuncia con la llegada al primer plano de personas que no son actores profesionales y que se van a convertir en personajes, sí, pero encarnados por ellos mismos, es una revolución tanto política como técnica. Desde antes de la puesta a punto del cine 16 milímetros portátil y sincrónico, Jean Rouch hace actuar a sus amigos africanos y les pide que reconstituyan sus diálogos durante la proyección del filme de los cuales son héroes

(*Jaguar*, 1954-1967 [ídem]; *Moi, un Noir*, 1958 [*Yo, un negro*]) (véase *Comentario en directo*).

¿Pero qué aporta el *sonido directo*? Un efecto de verdad y a la vez de necesidad. Verdad de la situación filmada (tanto en documental como en ficción), es decir, de la inscripción de palabras dentro de cuerpos visibles, y de esos cuerpos en los lugares en donde actúan. El vínculo entre imágenes y sonidos reforma la *veracidad* de unos y otros. Es el carácter *veraz* de la *relación* entre sonidos e imágenes lo que testimonia el sonido directo. Pero esta veracidad pasa por un refuerzo de las coacciones en el momento del rodaje. Algo así como una urgencia o una necesidad afecta la toma de sonidos, y eso nos indica que se efectúa en una duración que no es reversible, no modificable, no repetible, y que lleva su marca. Entonces, es la extrema singularidad de todo momento filmado lo que se distingue más claramente todavía con el sonido directo. Los cineastas que primero implementaron y practicaron este ejercicio de registro de sonido directo deseaban obtener *efectos de realidad* renunciando a las facilidades del estudio y la postsincronización. Todo se jugaba en el instante. El *golpe de dados que nunca abolirá el azar* se lanzaba precisamente en el destello del *encuentro* entre cuerpos, lugares, espacios sonoros –encuentro siempre único, singular, ya que nada es repetible de idéntico modo–. Porque de una toma a otra pasa tiempo. La cuestión no es tanto mostrar o ver sino *registrar*. Nunca se registra dos veces el mismo sonido.

La cuestión del sonido es la cuestión misma de la *verdad de la escena*. Sí, ese espectador que desea ser engañado desea también *la inscripción verdadera*. El sonido, todo sonido, lleva la huella de sus condiciones de registro, de la instancia de su formación o del momento en que fue proferido, lleva la historia de su clima, su entorno, sus circunstancias. En este sentido, los sonidos no "mienten", aun si siempre es posible, e incluso es fácil, "hacer que mientan", cambiarlos, trucarlos. El *grano de realidad* que marca todo registro, tanto en la imagen como en el sonido, y que ve combinados en un mismo segundo un mismo decorado, los mismos cuerpos con la máquina de grabación, ese polvo de lo real excede toda "postsincronización".

Soportes de rodaje

Elegir la propia cámara, hoy, equivale a decidir la estética de la propia imagen al mismo tiempo que su formato. HDV, AVHCD, DVCPRO, XDCAM, DVCPRO HD, BETACAM, BETA SP, BETA SX, BETA NUM, HDCAM, HDCAM SR, 2K, 4K, RAW, Mpeg 4, H 264... Una imagen no es la misma de una cámara a la otra, mientras que lo fotoquímico permite rodar un filme con varias cámaras utilizando la misma película.

En digital, algunos de estos formatos son "propietarios" y pertenecen al fabricante de la cámara, como en lo fotoquímico la emulsión era Kodak o Fuji. Con una u otra de las películas, los rojos y verdes no presentaban iguales dominancias. Hoy, la pregunta se plantea para cada cámara. ¿Cómo reacciona? ¿Qué imagen fabrica? Un director de fotografía tenía puntos de referencia, la emulsión, y podía trabajar con cámaras diferentes. La herramienta era una de sus elecciones y el soporte era otra. La elección del formato no era solamente técnica: un cineasta elegía a su familia, súper 8, 16 o 35 milímetros incluso si la película era la misma: un solo rollo de emulsión cortado en diferentes anchos.

La elección de la herramienta es tanto más crucial hoy cuanto que es a la vez una herramienta de captación y un "laboratorio". La cuestión de la posproducción se ha complicado para el cine digital: hay que conocer el tratamiento de las señales. Es difícil apropiarse de una herramienta cuando depende a tal punto de las especificidades de una gran firma. En la carrera por las nuevas tecnologías, sucede que uno puede verse llevado a cambiar de formato en cada filme. O de cámara.

Story board

El *story board* se trata, lo sabemos, de diseñar en una sucesión de páginas o de planchas cada uno de los encuadres, o los principales encuadres tal como han sido imaginados en su gabinete por el cineasta, el guionista, el ilustrador. Imaginar el filme sin máquina, el filme sin cuerpo. Todo lo contrario del gesto cinematográfico. El diseño encierra los cuerpos dibujados en encuadres dibujados. Ni esos cuerpos ni esos encuadres se mueven, porque los dibujos tienen por esencia no moverse. El *story board* equivale entonces a reducir el plano cinematográfico a una sucesión de puestas, dicho de otro modo, de zonas de control absoluto del cual no puede nacer ninguna libertad. Diseñado, asignado. Se nos debería mostrar lo que hay entre los encuadres dibujados, esas imprecisiones, esos desencuadres, esas brechas no susceptibles de ser diseñadas porque no son susceptibles de ser filmadas. El cine está ahí, en aquello que hace que las formas estén en devenir. Por otra parte, no se puede diseñar el fuera de campo. Los *story boards* confirman y sobreestiman la ideología del "todo visible": lo que no está diseñado (destinado a lo visible) no es.

Sujeto

Por cierto, se trata del espectador en tanto sujeto individualizado. El carácter *subjetivo* del *lugar del espectador* no es algo a demostrar. En tanto sujeto, es decir, de ser hablante dotado de una conciencia y de un inconsciente, el espectador está trabajado por el filme que contempla en un estado contradictorio, a la vez consciente de su lugar y atrapado por el juego del filme que lo libera. Nos parece que este clivaje implica un debilitamiento relativo de las defensas del yo, de las corazas o caparazones que la vida en sociedad nos forja infaltablemente, de los interdictos dictados por algún superyó. El espectador se entrega en parte a la experiencia íntima que le hace vivir el filme. Se ve transformado, por poco que sea, incluso si sale intacto. Algo le ha sucedido durante la función. Habrá vivido una suerte de nueva libertad, la del juego, la del simulacro, la de la reversibilidad, del "no es de verdad". La errancia, la ambivalencia, la crisis, que están en el ser, al mismo tiempo se ven *degustados*. Ése sería el placer al cual nos invitaría la función de cine, tanto si no más que el filme.

Sutura

La *sutura*, noción sostenida por Jean-Pierre Oudart (1969) en su pasaje del psicoanálisis lacaniano hacia el análisis cinematográfico, se entiende, en nuestra opinión, a partir del lugar del espectador tal como lo hemos definido aquí. Para Jacques-Alain Miller, "la sutura nombra la relación del sujeto con la cadena de su discurso; veremos que allí figura como el elemento que falta, bajo la modalidad de un sustituto. Porque al faltar allí no está pura y simplemente ausente. Sutura, por extensión, la relación en general de la falta con la estructura de la cual es elemento, en tanto que implica posición de un sustituto" (1972). Se trata entonces, para nosotros, del *sujeto* en tanto *espectador*: y que se cree ausente del acontecimiento significante del cual es, por el contrario, el actor. El *raccord*, por ejemplo, entre campo y contracampo en un diálogo filmado, ese *raccord* parece hacerse según la materialidad del filme, mientras que en verdad es una construcción mental del espectador, al estar los dos segmentos del filme, campo y contracampo, no frente a frente en la cinta fílmica, como parece en la pantalla, sino uno junto al otro, como en todo montaje. Pero ese rol mental, esta cosa mental que es efecto mismo de la presencia del sujeto en la operación, es "olvidado" precisamente para que la operación pueda realizarse.

Gracias a esto podemos entender el rol preponderante que tiene la lógica del significante que, aquí como en otros lados, sutura la función del sujeto-espectador, que no se percibe a sí mismo cuando opera ese *raccord*: éste ocupa el lugar, en consecuencia, que le corresponde. Otro ejemplo será la oscilación o la intermitencia de la conciencia del encuadre: la imagen engloba al espectador, lo "sumerge" en el momento mismo en el que "olvida" que hay un encuadre, un encuadramiento, entonces una serie de mediaciones entre las imágenes y sus percepciones, mediaciones que sin embargo son necesarias para su visión y por lo tanto para su ilusión; el engaño está ahí para ser "olvidado", y este olvido es olvidado como tal; ahora bien, el engaño ubica al sujeto en una posición central: entonces es el sujeto el que se "olvida" él mismo y falta a su lugar, condición para que reine la plenitud de la imagen (véase *Espectador (lugar del)*).

Tarjeta de memoria

En una tarjeta de memoria, las informaciones digitales se inscriben y se borran. Una cosa no pasa sin la otra. Pero del borramiento no queda nada, ninguna ceniza para recordar la materialidad de la imagen que se ha borrado. No hay ninguna otra materia que se destruya tan de inmediato como la digital (Vial, 2013). La proyección cinematográfica procede ella también por una inscripción seguida de un borramiento. Pero esto no se produce sino sobre la pantalla de la sala (y la pantalla mental del espectador, que es su eco). La película permanece inscripta. Las tarjetas de memoria ofrecen, por un lado, la posibilidad de borrar el soporte para utilizarlo nuevamente, lo cual es una ventaja económica. Por otro lado, quien filma debe borrar las huellas de su trabajo luego de haber transferido los datos a otro soporte, y esto no se hace sin cierta aprehensión. Algo del *aura* (Walter Benjamin), del registro como *hecho único* sigue quedando (imaginariamente) ligado al gesto de filmar, aun cuando lo digital nos garantiza que no hay ninguna diferencia ya entre "original" y "copia". Filmando en video digital, sabemos que entramos en el mundo de la copia innumerable e indecidible. La inquietud que puede ser la nuestra sin duda es comparable a la de los copistas en el momento de la invención de la imprenta. Se trata de aceptar que la singularidad de una obra ya no está acoplada a la singularidad de su soporte. Puede suceder, creemos, que la cualidad de la obra de arte resida menos en la unicidad del soporte que en la singularidad de la relación con un espectador, y que recomienza una y otra vez. Entonces el original está siempre en la mirada del espectador. Sin duda hemos descubierto a los grandes pintores a través de las postales o las reproducciones imperfectas en los libros de historia del arte. Esta primera relación permanece inigualable.

Mientras que cada bobina de película que ha recibido la impresión es única, ya no se la puede borrar, ya no es reversible, la tarjeta de memoria y el disco duro están ligados a la idea de una memoria multiplicable. Este término, "memoria", hace referencia, evidentemente, a la memoria humana. El soporte material, como el registro de los archivos, simula entonces el funcionamiento de la memoria mental. La analogía es fácil pero débil. Las informaciones cuya huella se guarda son inertes. Unas pueden borrar a las otras –y la interacción se detiene ahí: ni recurrencia, ni eco–. La memoria humana actúa de manera relativamente autónoma. No es solamente *lo que es retenido, o lo que debe serlo*. Aquello que Marcel Proust denominó *recuerdos involuntarios* nos revela hasta qué punto los montajes, los *raccords*, las sobreimpresiones los cortes en la memoria suceden de repente, independientemente de nuestras decisiones. En síntesis: la tarjeta de memoria *no es* una memoria.

Teléfono

¿Destino de la cámara? ¿Seguir siendo cámara? Ya es un aparato de fotos, ya es un teléfono móvil, El teléfono se presta a los desplazamientos hasta cambiar de manos. Filmar no significa del todo encuadrar, y no solamente significa registrar: se trata primero de un gesto apenas diferente del de llamar por teléfono, ni siquiera nos damos cuenta del momento en que comienza. La pantalla está lejos del ojo, está en la mano. El teléfono se esconde tanto como asoma. Se convoca la dimensión de lo visible –pasiva y activamente– a través de la manipulación, la mano, lo táctil.

Pero el teléfono-cámara no inventó lo táctil. Georges Demenÿ puso a punto en 1896 una cámara Biograph que se sostenía con los brazos y con la cual el operador no podía mirar. Para responder a la idea de la instantánea, es el medio que encontró Demenÿ para liberar la cámara del pie: el operador bloqueaba la cámara con el brazo y entonces podía girar la manivela encuadrando a tientas. En la patente, Demenÿ describía "un gesto intuitivo, tomas inesperadas que escaparían al ojo". Esta cámara cronofotográfica había sido pensada para los *amateurs*; en cuanto a los artistas, Demenÿ había imaginado que el artista pintor,

por ejemplo, podría traerse con ella una colección de impresiones de su paseo. A comienzos de los años ochenta, Jean-Pierre Beauviala, arquitecto de las cámaras Aaton, tuvo la idea de utilizar la cámara de video en miniatura (de origen médico) para llevar al video la cámara de 16 y ubicarla dentro de un tubo unida por medio de un cable a un magnetoscopio. El videasta podía tener esta *paluche* en la mano, y eso constituía una "retracción del cuerpo respecto a las personas y las cosas". Lo que aparece "es el gesto de la mano, su temblor, su emoción. Es un centramiento del sujeto que no tiene nada que ver con el encuadre del cine" (Beauviala, 1983). Tomar la herramienta en la propia mano permite liberar la cámara de la mirada del que filma, pero con un teléfono móvil la pantalla también está en la mano y fija a la cámara. Filmar y contemplar filmando puede convertirse en contradictorio si el aparato no ha sido pensado para el cine, para filmar a otro, sino para fotografiarse uno mismo. ¿Cómo encuadrar y mirar el encuadre? La pantalla puede impedir que la cámara sea verdaderamente libre de ser guiada por el cuerpo.

Todos los usuarios de teléfonos móviles no filman. Pero todos podrían hacerlo. Lo cual quiere decir que la posibilidad de un filme se insinúa en todas partes. Un gran número de hechos sociales urbanos de aquí en más está marcado por la presencia e incluso la utilización del teléfono móvil. Con él en todas las manos o casi, la eventualidad del filme.

Para *People I Could Have Been and Maybe Am*, Boris Gerrets comenzó a filmar con su teléfono móvil en el metro londinense a desconocidos que también tenían un teléfono en la mano. Buscó entre ellos y encontró a los dos personajes del filme. El deseo de una antropología compartida se hizo más realizable hoy con esta herramienta tan usual que con una cámara 16 milímetros. Desacralización o desmitificación de lo que fue durante mucho tiempo el símbolo mismo del cine. Las cámaras están un poco por todas partes entre nosotros, como nuestros representantes, y sucede incluso con frecuencia que no hay nadie detrás. El encuadre ya no es una cuestión de ojo sino de cuerpos. La subjetividad del encuadre, la de la mirada, no se percibe ya en los mismos términos. La máquina que se sostiene en el extremo del brazo evidentemente está menos "enchufada" a la interioridad del sujeto que filma. Recíprocamente, el dispositivo cuerpo-cámara es menos agresivo que el dispositivo ojo-cámara. Hay un gesto en el lugar de una mirada, y algo de la subjetividad del otro se siente, quizá, menos "encuadrado". La *mirada a cámara* pierde entonces su significación. Boris Gerrets no apunta a sus cómplices o actores con la cámara, circula *entre* ellos. Filmar como vínculo, lazo. Los que son filmados de este modo, aun si estuvieran arruinados por la vida, van a estar más bien en la sensación de una presencia que los acaricia y no los apunta (en el sentido de amenazarlos). Hete aquí una nueva forma de intimidad: la cámara ya no es lo que separa en dos bandos, el que filma y el que es filmado. Esta separación queda suspendida por un instante, el otro se encuentra más libre de ser aquella o aquel que es filmado. Ya no se siente "juzgado". De cierta manera, es una de las claves de bóveda de la práctica documental que se encuentra debilitada: el otro filmado ya no tiene que apropiarse de la máquina que filma, puede ignorarla, como en la ficción.

Ya no estamos en el caso de los teléfonos-cámara sino de la fórmula que Jimmy Gasberg y José Cesarini propusieron a algunos de los detenidos de Baumettes, precisamente formados en el uso de "cámaras de mano" por Jimmy Glasberg para su filme *9 m² pour deux* (2005): compartiendo una celda de 9 m² (reconstituida en estudios en el recinto mismo de la prisión), los detenidos también comparten la cámara y se la pasan por turnos para filmarse mutuamente.

Cómo no detectar así el poder que adquiere una de las tendencias del documental en estos últimos treinta años: las personas aceptan ser filmadas incluso más allá de un ideal del yo, en un abandono de todo efecto de "superyó". Se han tragado toda la vergüenza. O mejor aún: más allá de la vergüenza de ser y mostrarse tal como se es. Ya Vanda filmada en su habitación no tenía nada que disimular respecto de su descenso hacia la muerte (*No quarto da Vanda*, 2000) [*En el cuarto de Vanda*]. Del mismo modo que los obreros de *Tie Xi Qu* (2003) [*Al oeste de los raíles*] no tienen gran cosa que salvar al ser filmados, ni siquiera su dignidad. La que se ve afectada es la función del cine como *gran consolador* (del espectador). Y le toca a la ficción basada en el documental, como sucede en *24 City* de Jia Zhangke (2008), tratar este desamparo y al mismo tiempo tratar aquello que el cine puede rescatar de él.

Tiempo

Agustín distinguía tres estados del tiempo: el presente del pasado, el presente del presente y el presente del futuro. En cine, siempre estamos en tiempo presente, puesto que estamos asociados con la proyección en curso. Somos parte activa en ella. Nada tiene lugar sino *el lugar que nosotros somos*. El sujeto vive todo instante que llega hasta él en

tiempo presente. El *recuerdo involuntario* de Proust es el surgimiento del pasado como presente, una perturbación. El pasado se *actualiza*. Ése es entonces el régimen de la función de cine: todo lo que es proyectado en una pantalla en mi presencia surge de mi presente. Marilyn Monroe, Katherine Hepburn, Gary Cooper, James Stewart han muerto hace ya mucho tiempo. Los filmes en los que actúan me llegan en tiempo presente. No hay nada que hacer con esa potencia del presente/de la presencia en el cine. El espectador está en sincronía con el proyector, la proyección supone espectadores sincrónicos, sin los cuales ella no será. Hete aquí lo que singulariza extrañamente los *flashback*: representan fragmentos del pasado inevitablemente vistos en presente. La vuelta atrás es entonces imaginaria. El *flashback*, al contrario de lo que dice su nombre, nos hace ir hacia delante, como el resto del filme.

El tiempo del espectador entonces es el tiempo del filme. No hay otro tiempo para el filme que el de su visión por parte de un espectador. Cuando decimos (según Bernard Stiegler) que el cine es un "objeto temporal", insistimos en el despliegue del filme en una duración, despliegue sin el cual no habría filme en lo más mínimo sino solamente una o varias bobinas de película, uno o varios archivos digitales. Pero ese despliegue no puede tener lugar sino *para* un espectador (al menos) y en su presencia. Es la razón por la cual hablamos de doble proyección, y por la cual ubicamos la pantalla mental del espectador en resonancia con la pantalla mental de la sala. Esta conjugación necesaria, inevitable, condición misma del cine, sigue siendo difícil de pensar de tanto que vemos la pantalla como "frente" a nosotros y a nosotros como "frente" a la pantalla. De hecho, hay superposición, mezcla, confusión.

La prueba de ello (si hicieran falta pruebas) sería que el tiempo cronométrico de los planos es evaluado subjetivamente por parte del espectador que los ve, los padece, los reinterpreta según su reloj íntimo. Diez segundos no duran lo mismo para quien los cuenta en la mesa de montaje, para el o la montajista, para el espectador que soy yo, para mi vecino o mi vecina. Los relojes mentales son laxos. En su lugar abierto a la contradicción, el espectador reformula el filme que está viendo en ese momento (véanse *Espectador (lugar del); Denegación*). No hay "frente a frente" entre filme y espectador, sino una intrincación sin afuera ni adentro. El *objeto temporal* se inscribe en nuestro propio tratamiento del tiempo.

Como el músico, el cineasta compone duraciones e intensidades, y forja una proposición para el espectador, que se toma todo el tiempo necesario para volverlos *una cosa propia*. El cine, como la música, es entonces el arte del tiempo. Y –hoy– *la guerra está en el tiempo*. Todos sabemos que el período que vivimos actualmente está ubicado, desde mediados de los años setenta, en una suerte de *gran acelerador* (Virilio, 2010). La aceleración generalizada (Rosa, 2010) afecta todos lo cuadrantes de la vida social, de la vida íntima, incluso de la subjetividad de cada sujeto. Inevitablemente, en un mundo en el que el tiempo exigido por las acciones ordinarias, los trabajos y los días, tenía sus duraciones poco modificables, el principio de aceleración general lleva a un acortamiento de los hechos y de los gestos, a la *abreviación* de las temporalidades. Uno de los éxitos recientes de Internet está en la difusión de cápsulas de imágenes y sonidos de seis segundos. ¡En consecuencia, los 57 segundos de las "vistas Lumière" parecen bastante largas! El Capital tiene necesidad de velocidad. La competencia, incluso antes de los primeros momentos de la era industrial, se articulaba en torno de las ganancias de tiempo. Menos tiempo para atravesar los mares. Menos tiempo para fabricar, para producir, para cosechar. Menos tiempo en el hospital, menos tiempo de gestación (los nacimientos prematuros están en constante progresión), menos tiempo para cargar un programa, para descargar un buque de carga... Obsesión por acortar los períodos "no rentables" de la vida humana. La función de cine constituye la *excepción*; sucede que dura cada vez más (filmes más largos, series, etcétera). Pero paralelamente, vemos que los planos se acortan, los montajes quedan en vilo, el espectador se ve atrapado dentro de un torbellino de imágenes y una marea de sonidos. La aceleración impresa a todo cuerpo y toda cosa a través de lo digital, a través de lo instantáneo de las computadoras, no podría permanecer largamente en la puerta de los cines. La vida pulverizada influye por mimetismo en el cine, a menos que no sea a la inversa. Hay una urgencia, en suma, de no ceder a la urgencia. La guerra del tiempo se gana no acelerando sino ralentizando. Contra el sincronismo generalizado de alto rendimiento, juguemos al apartamiento, al suspenso. "Lo contemporáneo es lo inactual", anunciaba Roland Barthes en 1979. Fue después de Nietzsche y fue hace treinta y cinco años.

El tiempo que se cuenta, en cambio, es el que mide en el rodaje la duración de los planos y de los metros de película de los que disponemos –y es un hecho que, con las tarjetas de memoria, de duración sobredimensionada, nada marca algún signo para el operador salvo un contador en donde desfilan los *timecode*, representación electrónica del tiempo–. Ayer, y todavía hoy para quienes se obstinan en rodar en 16 milímetros o super 16 milímetros (Claudio Pazienza, por ejemplo), el

desenrollado de la película cuando pasa de la bobina de donde sale a la bobina que la recibe se manifiesta por ruido ligero, que el oído del cineasta, ubicado muy cerca, no puede dejar de escuchar. Es una señal débil que dice también que nos estamos acercando al final de lo que hay en el chasis (4 minutos de reserva de película en la Aaton A-minima de Claudio Pazienza), y que va a haber que hacer una recarga. Al pasar a lo digital, perdemos la marcación material del tiempo transcurrido y de la película que gira que nos daban los ruidos, las vibraciones, el peso, una física del sonido que nos mantenía alerta en cuanto al tiempo. Sin duda alguna, ese tiempo de las tomas así contado fue un estimulante para la puesta en escena. La posibilidad de filmar "todo el tiempo" es una fuente de angustia, según Pazienza. Y esta angustia puede desaparecer, paradójicamente, si nos otorgamos límites temporales. En un tiempo dado, en una duración no extensible, la presión que se manifiesta puede devenir un acontecimiento cinematográfico sensible también para quien está filmando.

Cada 30 segundos, Jean Rouch tenía que darle cuerda a su Bell & Howell. Planos de 30 segundos. Y otro tanto para volver a tensar la cuerda. Rouch decía que eso le daba tiempo para pensar. Entendamos: tiempo para decidir, durante esas breves y mecánicas pausas, qué lugar iba a elegir a continuación, de modo de, por ejemplo, rodear el movimiento por medio de la sucesión de los planos (*Les Maîtres fous*, 1955) [*Los amos locos* o *Los maestros locos*]. El tiempo, aquí, como en las situaciones agonísticas de la vida, es a la vez una amenaza y una oportunidad.

Tiempo real

El *directo televisado* es una primera manera de ver "en tiempo real". En el momento mismo en que se despliega la acción, su imagen se transmite sincrónicamente en todos los televisores sintonizados en el canal del programa en cuestión. Ya no hay distancia temporal ni espacial entre la cosa en actos y su representación. Justo una pantalla, justo un encuadre. En otros tiempos, toda representación cinematográfica se caracterizaba por una distancia entre la performance y su representación, luego su transmisión. El "tiempo real" o "directo" nos da la impresión de estar "presentes" en el acontecimiento. De no poder perdernos, en consecuencia, los lapsus, faltas, fallas, etcétera, que pueden afectar a este acontecimiento y que serían, evidentemente, "cortados en el montaje" en el caso de una transmisión desfasada o en "falso directo". Tomemos nota de esta espera de *voyeur* que participa de la magia del "tiempo real". Paul Virilio primero, Bernard Stiegler después, dedujeron de esta carga emocional del "tiempo real" un *principio de poder exorbitante*, el de realizar la sincronización de todas las miradas y espíritus alrededor de un mismo acontecimiento (el mundial de fútbol, por ejemplo). El tiempo real no tiene sentido si no es un tiempo común. Se forma una comunidad de telespectadores durante el transcurso de un partido, pese a las oposiciones chauvinistas, pese también a los desfasajes horarios de un extremo al otro del globo. Nunca las palabras de la Iglesia *urbi et orbi* fueron menos utópicas. El tiempo real, entonces, es aquel que vivo al mismo tiempo que los demás. Ya no es del todo un "tiempo mío". Una cierta desposesión hace eco a esa unanimidad. Podemos imaginar, puesto que se trata de partidos de fútbol retransmitidos "en directo" en todo el planeta, que una misma vibración, un mismo grito resuenan en el mismo momento en espacios-tiempo no sólo diversos sino antagónicos. El sueño de contribuir a construir una "paz universal" vendría a coronar a los amos de la FIFA. Podemos preguntarnos también: el hecho de dejar fuera del juego las temporalidades y las contradicciones históricas y políticas, ¿es liberador o hay que ver allí una forma superior de alienación? ¿El tiempo real no es acaso la ocupación del tiempo subjetivo singular de cada uno por un tiempo idéntico para todos y, como resultado de ello, desindividualizante? ¿La "mundialización" consumada (o casi) por las mercancías no apunta de ahora en adelante a los calendarios, las agendas, el tiempo mismo?

(Es bastante sorprendente que acontecimientos tan importantes hoy como los combates en Siria, la guerra israelí en Gaza, las operaciones bélicas en el Donbass, las aventuras francesas en África occidental, sin embargo cargadas de sentido, de espectáculo y de sangre, no den lugar a ningún *directo*. Se me dirá: pero es imposible, ¡nos lo prohibirían! Justamente: el Espectáculo elige su hora y su momento. Su causa y su fortuna. ¿Cómo no ver que es el Nuevo Orden Mundial, caracterizado por dislocaciones, campos de refugiados y masacres, el que prefiere darse a ver *en directo* en todo su esplendor de partidos deportivos en la cumbre?)

Títulos

De los créditos, que se dejan a la fantasía del equipo de realización, no hay mucho para decir salvo constatar el agotamiento progresivo de los créditos de artistas virtuosos (Saul Bass para Hitchcock y Preminger). Quizá como reacción contra la facilidad de los trucos y titulados digitales, de ahora en más se recurre mayormente a una sobriedad minimalista: letras blancas con fondo negro que no dejan ver nada del filme por venir. Reacción también, quizá, contra el abuso de los efectos en los créditos de los programas de televisión. El cine corta lo más justo posible. Queda por lamentar –a veces– que esa negación inaugural de la grandilocuencia no vaya más allá de los primeros minutos del filme.

Pero además de las tipografías e imágenes varias, ahí aparecen los primeros sonidos del filme y, en la mayor parte de los casos, los primeros compases de la música: Un tono, un modo, un clima... pueden plantearse en esos primeros segundos o minutos. Nos gusta que un filme se presente primero como su sonido, su sucesión de sonidos. Como si tuviera que entrar por la puerta del oído.

Queda *aquello que está antes de los créditos*: se plantea algo de alguna situación, hay cuerpos filmados, acciones que se inician, palabras que se intercambian... y eso puede durar minutos antes de que aparezcan los créditos, interrumpiendo aquello que los precede y disponiendo una zona de suspenso en un relato que acaba de comenzar. En el caso de *Close-up* (Abbas Kiarostami, 1990) [*Close up* o *Primer plano*], se trata claramente de implementar una estrategia de abstención destinada a retardar el momento en el que el espectador terminará por ver *el rostro* de Sabzian, el impostor. Lo habremos conocido sin reconocerlo. Interrumpir la relación que comienza a anudarse entre pantalla y espectador, cortar en seco lo que se inicia como implicación y deseo de estar con, ralentizar también, complicar el enigma que es todo filme en sus comienzos.

Toma

Decimos "hacer una toma". Habríamos podido decir "una toma de vida". Todavía decimos "tomar una fotografía". La toma, con sus implícitos de rehenes, de ladrones y policías, de piratas y de presas) enuncia muy bien que lo que está filmado está "tomado" de lo "visible". Le está sustraído. Un pedazo del mundo visible, extraído y puesto en caja. Como los filmes no son "naturales" y no crecen de los árboles, se trata de arrancárselos a un mundo que no los propone por sí mismo. El término confiesa una cierta violencia del gesto. De un modo u otro, filmar es extraer o sustraer. El director es aquel que logra hacer de esa violencia inicial una fuerza creadora.

Luego, las tomas de un mismo plano pueden verse multiplicadas, tanto en la ficción como en el documental. Es raro que uno se conforme con una sola toma. El principio mismo del cine, que es el de volver a traer al presente todo lo que sucede en una pantalla, suprime las referencias temporales entre una toma y otra del mismo plano a condición, por supuesto, de que sean registradas con un corto intervalo entre una y otra. Y aquí es donde golpea la albarda: la toma nº 1 y la nº 10, por ejemplo, pueden parecer perfectamente idénticas, la última como repetición de la primera, y sin embargo no lo son, puesto que entre esta última y la primera *ha pasado tiempo*, las agujas del reloj han girado, el viento ha soplado, etcétera. La cámara es un reloj, lo hemos dicho, que cuenta no solamente el tiempo de una toma, sino el tiempo que transcurre entre dos tomas.

"No nos bañamos dos veces en el mismo río" (Heráclito) debería decirse, en cine, sencillamente: no filmamos dos veces la misma toma. Y justamente, si los cineastas eligen rodar varias tomas de un mismo plano, es justamente para que no sea *el mismo*. De una toma a la siguiente puede cambiar gran cantidad de cosas por decisión del cineasta, del operador de cámara, del ingeniero de sonido, de los mismos actores profesionales. Pero en la hipótesis-límite en la que nada se modificara de una toma a la otra, la nueva toma sería de todos modos diferente de la precedente. ¿Por qué? Es que pasa el tiempo, y con él las nubes del cielo o las miradas de los actores; los cuerpos son más viejos que un cuarto de hora o que un día antes, toda una serie de variaciones eventualmente imperceptibles afectan la nueva toma. Anécdota o leyenda, se cuenta, sobre los rodajes, la historia de *Journal d'un curé de campagne* (Robert Bresson, 1951) [*Diario de un cura rural*]: un plano muy abarcativo, álamos al fondo, y allá, a más de un centenar de metros, la silueta de Claude Laydu en su bicicleta. Como de costumbre, más de setenta tomas (más o menos). Bresson no queda satisfecho: hagamos que pase *sin* la boina. El primer asistente (un rol como de fábula) se abstiene sensatamente de observar que, a esa distancia, con boina o sin ella... Se vuelve a rodar el plano, sin la boina. Setenta tomas (más o menos). El asistente se da vuelta hacia Bresson: no, dice el cineasta, prefiero con boina. Creyendo hacer las cosas bien, el asistente aprovecha la ocasión: bueno, ya tenemos setenta tomas con la boina. No, dice Bresson. Tenía una boina, después se la sacó, ahora se la tiene que volver a poner, no es lo mismo. Y de nuevo a hacer setenta tomas. Bresson tenía razón. Quizá nadie vea la diferencia entre la primera pasada y la última, ambos con boina. Sin embargo había pasado tiempo. Y ya no era lo mismo.

Esta simple historia nos dice que lo que filmamos, precisamente, es el tiempo que pasa. Y que no vuelve sobre sus pasos. Y que en consecuencia: la muerte está operando (Jean Cocteau). Esa es la gran magia del cine: la naturaleza, los cuerpos filmados, las piedras mismas dejan huella de su inscripción en el tiempo. Es la razón por la cual los archivos audiovisuales son documentos: no sólo porque muestran (por ejemplo) la llegada de Lindbergh a París, sino porque muestran el momento de la llegada, su tiempo no repetible, irremediable.

Por supuesto, para el espectador que somos, lo que se nos muestra en una pantalla siempre está en tiempo presente: no hay *retakes*. Es la razón por la cual el principio de repetición de un plano o de una escena en un filme suena casi siempre falso, y a veces causa una molestia con la cual no sabemos qué hacer: ¿es "el mismo" plano? ¿otro que se le parece? ¿Dónde está el presente? ¿Dónde está el pasado? Inexorablemente, un fotograma sigue al otro y lo reemplaza. Y no menos inexorablemente, cada fotograma puede *parecerse* a los que lo preceden o lo suceden sin ser exactamente *el mismo*. En este sentido, en el cine, los objetos inanimados "se mueven", puesto que están hechos de una adición de fotogramas, todos parecidos y todos desemejantes.

Más cerca de nosotros, le sucedió a Pedro Costa tener que rehacer cuarenta veces una toma con Vanda, en su habitación (*No quarto da Vanda*, 2000) [*En el cuarto de Vanda*].

Toma de sonido

Del lado del sonido, sin dudas, la evolución técnica ha sido más lenta pero más importante a la vez. Se necesitó mucho tiempo (cuarenta años) para pasar del Fonógrafo de Edison al cine sonoro, y treinta años más para pasar de las herramientas de registro de los auditorios al magnetófono portátil y sincronizable con una cámara (1963). Dicho de otro modo: para que la pértiga complete, e incluso llegue a reemplazar a la "jirafa" dentro del bestiario del cine. Luego, todo pasó muy rápido. Esterofonía, reducción del ruido, mejora de la relación señal/ruido, multiplicación de los micrófonos afectados a fuentes sonoras específicas, pasaje a la multipista, luego a lo digital, criterios de cualificación THX, etcétera. ¿Cómo entender esta efervescencia? Había que compensar el retraso, sin duda. ¿Agotamiento relativo del lado de las "mejoras" de la imagen? Digamos más bien que una angustia corre a través de los sonidos reproducidos del cine, un deseo potente, el de exacerbar el realismo del filme con el "realismo" del sonido del filme.

Hoy en día se utilizan muchos tipos de micrófonos. En la práctica documental ocurre habitualmente que se duplica el micrófono en pértiga por medio de un micrófono de corbata y luego el ingeniero de sonido mezcla en directo las dos fuentes. Distinguimos con facilidad los sonidos registrados por un micrófono que se sitúa en el espacio y otro adosado a la garganta de aquel o aquella que habla. Según las situaciones, según las escenas representadas, puede ser más o menos "justo" (justeza musical) estrechar el espacio sonoro y centrar todo sobre la voz, o bien, por el contrario, "perder" esta presencia en un ambiente sonoro más abierto. Sin duda es el primer mérito de un registro estereofónico dar al sonido más amplitud y relieve al mismo tiempo. Simplemente el estéreo permite, en la mezcla, superponer dos palabras o dos voces sin que una "aplaste" a la otra. Y como lo dice el propio término, *estéreo*, lo que valía en tiempos de la fotografía para las imágenes ("estereoscopía") vale para el sonido: una impresión de relieve o de profundidad debida a la superposición de dos imágenes ligeramente desfasadas. Es exactamente lo que hace la estereofonía, que dispone de una *pareja* de micrófonos ligeramente desfasados de un lado y otro de un eje.

A partir de lo "parlante", y más todavía del "directo", el sonido participa en buena medida de la *impresión de realidad*. Es la razón por la cual los falsificadores que hacen filmes o series históricas (los *Apocalypse*, France 2, 2009) y que recurren a archivos inevitablemente mudos, puesto que han sido rodados sin toma de sonido, se apuran a "sonorizarlos". Su defensa, repetida hasta el hartazgo, es decir que el "telespectador" (ser fantaseado si los hay) no aceptaría el silencio de los archivos. Pero este *silencio* es histórico. La aparición del sonido en el cine, y más todavía del sonido directo en aquellos exteriores que son en general las escenas de guerra, está históricamente datada y da cuenta en consecuencia de un momento histórico, aquel en el cual las búsquedas sobre la portabilidad de los magnetófonos no interesaba sino a investigadores aislados (Stefan Kudelski pone a punto el primer Nagra portátil en 1951, luego del final de la Segunda Guerra Mundial, después de las secuencias que constituyen los *Apocalypse*, luego de las imágenes silenciosas de aquellos que han muerto en el estruendo de los obuses). Hacer trampa con esta dimensión histórica no puede ser sino un querer engañar en el sentido de Agustín. Afirmamos, por el contrario, que hay un placer profundo en saborear las huellas del pasado tal como eran y han llegado hasta nosotros, en su silencio mismo. Los obuses caen y no los escuchamos, las ráfagas caen, y no las escuchamos: no somos los guerreros de los años 1939-1945. No lo habremos sido y no lo seremos jamás.

En el cine, la escucha, es una tensión, un trabajo, una fatiga. Sin embargo, nuestra cultura sonora está llena de lagunas. Los sonidos no son intercambiables como no lo son las imágenes, y solamente nuestra pereza o nuestra liviandad hace que podamos hacer un montaje, por decir algo, del sonido del Garona con las imágenes del Ródano. En el momento del estreno de uno de sus filmes más audaces, *Les Carabiniers* (1963) [*Los carabineros*], un crítico reprochó a Jean-Luc Godard una negligencia o un facilismo en la elección de los sonidos de las armas de fuego que materializaban mediante el sonido una guerra invisible. Molesto, el cineasta hizo público lo que había utilizado: la lista de los ruidos de detonación correspondiente a tal o cual tipo de arma, pues es muy cierto que un Sten, pistola-ametralladora inglesa de los años cuarenta, no hace el mismo ruido que una Mat 49. Ir a la búsqueda de los *verdaderos sonidos* adquiere un aire coleccionista y maníaco, como si hubiera un acuerdo respecto de que hay que preocuparse más por la autenticidad de las imágenes que por la de los sonidos. Síntoma, se dirá, de un momento obsesionado por las imágenes que convocan pantallas que convocan imágenes que... Observemos que esta supremacía de la imagen sobre el sonido, que no es para nada inocente, que es un emblema de poder y una herencia histórica del conjunto cultural occidental, marca al cine desde su mismo nacimiento, como sabemos. Es igualmente significante que la respuesta práctica a la reproducción de los sonidos haya precedido la de las imágenes en cerca de veinte años (Charles Cros y Thomas Edison, 1877). Y que hayan hecho falta cincuenta años todavía para esperar el sincronismo imagen-sonido (1929). Qué otra explicación se puede dar a estos desfases sino el dominio absoluto, desde fines del siglo XIX y después también, de la industria de lo visible en todos los frentes: la investigación, el comercio, la ideología, la comunicación. El sonido pasó a un segundo plano.

Travelling

Posada sobre un carro sobre rieles, o bien sobre una plataforma o un Elemack con ruedas neumáticas, o bien incluso sobre los hombros, o sostenida de un extremo de un brazo, o por una Steadicam, la cámara avanza o retrocede en el espacio mismo de la escena filmada, sube o baja; el *travelling* puede ser oblicuo, circular, puede cambiar de dirección. Todas estas figuras tienen un punto en común: el espacio real de la escena que separa a los personajes de la cámara es percibido por el espectador como tal. Los *travellings* son físicos. Uno o varios cuerpos, una máquina con ruedas, sistemas de suspensión, todo esto se acerca o aleja de los cuerpos filmados: ¿cómo éstos no lo sentirían? Toda la diferencia entre *travellings* y *zooms* radica en el carácter físico de la tracción o del transporte. La cámara sube o baja, se acerca o se aleja en la realidad. La persona filmada, actor de oficio o no, lo siente, lo padece, se convierte en destinatario de ese movimiento, lo sepa o no. Y en la medida en que el espectador proyecte siempre algo de su cuerpo inmovilizado en el o los cuerpos filmados, la física del *travelling*, que es un asunto de los cuerpos, también lo involucra. Hay pesadez, rigidez en un *travelling* sobre vías. Un sillón mecánico corta el espacio representado. Cuando la cámara está sobre los hombros del camarógrafo, es todavía más un cuerpo a cuerpo, una danza (Jean Rouch), un diálogo entre filmador y filmado a través del acercamiento o el alejamiento de la cámara.

Los *travellings* de todo tipo, incluidos los movimientos de grúa como el de *Touch of Evil* (Orson Welles, 1958) [*Sed de mal*], traen pesadez al plano. El cuerpo espectador vuela por encima de la escena, pero sin ganar en liviandad. Por el hecho mismo de atravesar realmente un espacio de tres dimensiones, los *travellings* llevan el lastre de la materialidad de su movimiento a las dos dimensiones de la pantalla vistas como tres. Digamos que los *travellings* son los aliados, si no los actores mismos del engaño, puesto que la realidad de su recorrido de tres dimensiones produce el efecto de realidad que se percibe en las dos dimensiones de la pantalla. El *zoom* tiene otras funciones y efectos. Los *travellings*, con su materialidad, retornan como lo reprimido de todo aquello que parece virtual en la pantalla. En un mismo movimiento, los cuerpos, las máquinas, ejercen presión sobre el espectador.

Truca

Su principio es muy simple: una cámara *vuelve a filmar* en un proyector fotogramas imagen por imagen. El funcionamiento de la máquina, sin embargo, remite a los misterios y magias de los primeros tiempos con sus escamoteos y metamorfosis. Esta positivadora óptica se compone de tres elementos: una linterna luminosa que produce una luz muy blanca necesaria para la operación de positivado (un fotograma atravesado por la luz impresiona un positivo virgen); una cámara y un proyector sincronizados. La cámara de objetivo de focal variable se monta sobre rieles y su desplazamiento permite reencuadrar en el interior de la imagen, o crear movimiento en un plano fijo. Es posible entonces retocar las imágenes, crear máscaras, contra-máscaras, fundidos, dobleces. El arrastre intermitente permite modificar el desfile cadenciado y obtener sacudidas, aceleraciones, ralentís o imágenes fijas.

Así la truca se convirtió en la herramienta principal de algunos cineastas: Yervant Gianikian y Ángela Ricci Lucchi o Artavazd Pelechian. Tomemos el ejemplo de Pelechian: filma sus imágenes o las toma de archivos, las vuelve a trabajar con la truca para modificarlas, cambiar su textura, el encuadre, la velocidad... y las vuelve a inscribir así en una nueva continuidad, la de la obra terminada. El cineasta reencuadra, duplica, invierte, inclina las imágenes ya rodadas para darles una nueva dinámica. Eclosiones y choques, superposiciones, repeticiones y revoluciones dejan aparecer una realidad desmontada –la cual, vuelta a montar en una forma cíclica, representa el poder repetitivo de los movimientos humanos y de las fuerzas de la naturaleza–. Vuelto a trabajar de esta manera, el tiempo no es ya aquel de los acontecimientos filmados en el mundo real: se ha convertido en un tiempo cinematográfico, hecho de saltos de impulsos, de bucles, de retornos (*Mer Dare (Our Century-1900/1999 Our History)*, 1982) [*Nuestro siglo*].

Velo (de Verónica)

Célebre fórmula de André Bazin: "El cine está ahí, velo de Verónica sobre el rostro del sufrimiento humano". A cada uno su Bazin. El velo de Verónica es extremadamente ambivalente en la mitología de Cristo. Puesto por Verónica sobre el rostro de Cristo sufriente para aliviarlo, reconfortarlo, darle auxilio, el velo, cuando Verónica lo retira, lleva la imagen del rostro de Cristo. Hay una separación que es antes que nada la fabricación de una imagen. Ahora bien, de esta separación se dice "velo sobre el rostro del sufrimiento humano". El velo del socorro que enmascara el rostro es también aquel que revela el sufrimiento del cual ese rostro es ejemplo. ¿Se trata del cine? Sí. Producir una imagen a partir de un rostro, de un cuerpo, de un animal, incluso de un insecto (Buñuel), sin hablar de los paisajes, a tal punto pintados, producir una imagen a partir de todo lo que puede, hoy o mañana, caer bajo nuestra mirada, entonces sí, un velo se ha retirado, y puesto que es difícil estar en el mundo sin sufrir, entonces sí, la imagen que se retira es una atenuación de ese sufrimiento. André Bazin creía (nos parece) en la virtud reconfortante de las imágenes. ¿Cómo más de medio siglo después no seguir creyendo todavía en eso? En la infinita e infame danza macabra de las imágenes alrededor de nosotros, hay que salvar la imagen (Marie José Mondzain), no porque sea la del dios de rostro sudoroso, sino porque es, de muy antigua memoria, nuestro medio de creer todavía en lo que habitamos de este mundo. Hete aquí la razón por la cual las fuerzas enemigas del Capital se han apoderado, en el último siglo, de su control.

Ventana

El cuadro, dice en sustancia André Bazin a partir de Leon Battista Alberti, es *una ventana abierta al mundo*. Esta proposición requiere ser analizada. La "ventana" de la cámara, es decir, esta abertura (más o menos) rectangular que define el encuadre (en función de las distancias focales) y que permite a la luz ambiente impactar en la película o en la cinta sensible luego de haber sido concentrada por las pequeñas lentes del objetivo, esta "ventana" no está "abierta" en el cine sino por la intermitencia, puesto que el obturador de la cámara la enmascara y desenmascara de acuerdo con la cadencia de toma que se haya elegido. Por lo tanto está cerrada tanto como está abierta. Digamos más bien que la ventana está *siempre abierta*, pero que se ve alternativamente cubierta y descubierta por un obturador de cortina dentro de un aparato fotográfico, o por un disco obturador en una cámara y un proyector. El disco gira al ritmo de la película que avanza para, alternativamente, dejar pasar o retener la luz. Los hermanos Lumière denominaron al fenómeno "eclipse". Las instrucciones de uso del Cinematógrafo Lumière indica 900 eclipses de luz y 900 sustituciones de imagen por minuto. El disco-luna enmascara la luz durante el desplazamiento de la cinta de la película (un tercio del tiempo), luego deja pasar la luz para que impresione la película cuando se detiene (dos tercios del tiempo). El manual del Cinematógrafo Lumière describe el tiempo de exposición como "el descanso de la cinta de la película". Luego, en la noche del obturador, en la penumbra de la cámara oscura de la cámara, el mecanismo *escamotea* delicada y rápidamente la película. Durante la proyección, el ojo del espectador continúa viendo la imagen en la pantalla, mientras que de hecho está enmascarada por el obturador. Así es como el Cinematógrafo escribe el movimiento y lo restituye en una ilusión que frecuentemente atribuimos (como los propios hermanos Lumière) a la persistencia retiniana, más precisamente al movimiento beta, que tiene que ver con el funcionamiento cerebral.

En tiempos de lo fotoquímico, era importante verificar el estado de limpieza de la ventana. El pasaje intermitente de la película le arrancaba "hebras" que podían aparecer en la imagen. El operador soplaba con un pequeño fuelle y la limpiaba con un palito de boj. Todos recordamos la cantidad de "pelitos" que interfieren con la imagen del lado izquierdo del cuadro en la célebre secuencia de *Terre sans pain* [*Tierra sin pan*], en donde vemos una cabra que duda en bajar el despeñadero de una colina. También recordamos (Claudio Pazienza) el pelo esbozado en el borde del encuadre para ser finalmente "arrancado" por el director de orquesta de *Magical Maestro* (Tex Avery, 1952) [ídem]. Y se evocará la figura de Joao César Monteiro, coleccionista de pelos de pubis de jovencitas. El pelo está cargado de sentido.

Nada de este orden –evidentemente– sucede con lo digital, que es severamente higienista, no produce "suciedades", no produce accidentes, no produce rupturas, no hay daños. Ahora bien, esas "impurezas" daban la ilusión de lo viviente. Ahora estamos formados en la versión digital de un mundo "limpio", dejando de lado los errores de programación.

Por otra parte, toda ventana está doblemente abierta: hacia "el mundo" y hacia la "superficie sensible". Es una esclusa, una mediación. El mundo visible está encuadrado por la ventana de la cámara. Encuadrado quiere decir no totalmente abierto, no totalmente cubierto. Abierto en el interior de los límites espaciales (el encuadre) y de los límites temporales (la duración y la cadencia de las tomas, los ciclos abierto/cerrado del obturador). Doble limitación. Nunca en las representaciones pictóricas el cuadro de la ventana desempeñó ese doble rol de controlar a la vez el espacio y el tiempo. Esto es, ciertamente, lo que el encuadre cinematográfico aporta de nuevo.

La "ventana" baziniana es una noción ideológica de obediencia cristiana. Supone un mundo que *ya está ahí*, posado delante de la ventana que basta con abrir para verlo aparecer. Pero el cine nos invita a avanzar otra posibilidad: el mundo espera para estar ahí que la ventana se abra. Como si el gesto de filmar desencadenara un aparecer del mundo que habría quedado latente sin el cine. Sostenemos que hay interacción y reciprocidad entre mundo y filme, uno produciendo al toro que lo produce a su vez. Si hay una ventana, es productora y transformadora. Pasar por la ventana en cuestión es cambiar. El hombre está ahí, en este mundo, para cambiarlo.

Verdad/mentira

Comencemos por Agustín, que en *Soliloquios*, cuando dialoga con su razón, distingue dos tipos de embaucamientos (un término, incluso, que hace contrapeso a *engaño* e *ilusión*). Hay embaucamiento cuando el actor que quiere representar a Hércules lo hace haciendo creer que él es Hércules. Ningún espectador se verá engañado, ciertamente, pero todos harán *como* si el actor fuera Hércules. Otro embaucamiento, condenable, sería cuando se pueden hacer las cosas de otro modo, pero se elige engañar. Digamos que estas distinciones importantes en términos de ética no actúan en el cine sino en el interior mismo de la ilusión construida por el dispositivo sala/proyector/pantalla, y no son sus parámetros.

¡Tantos filmes importantes hicieron de esta pareja verdad-mentira su motor principal! Hete aquí tres: *To be or not to be* (Ernst Lubitsch, 1942) [*Ser o no ser*], *All about Eve* (Joseph L. Mankiewicz, 1950) [*La malvada* o *Eva al desnudo*] y *Beyond a Reasonable Doubt* (Fritz Lang, 1956), *Más allá de la duda*]. ¿Por qué? Es que el mismo dispositivo invita a dudar. ¿Dónde comienza lo falso, dónde termina lo verdadero? ¿Está representado, arreglado, falsificado? ¿Dónde está la verdad? Como decía Camilla en *Le Carrosse d'Or* (Jean Renoir, 1953) [*La carroza de oro*]: "¿Donde termina el teatro, dónde comienza la vida?" El cine, precisamente, no es la balanza que permite pesar esa duda. Muy por el contrario, hace de ella su resorte. Lo hemos dicho, *el lugar del espectador* es el de la imposibilidad de zanjar nada en la medida en que está dentro del engaño. Fuera de la sala de cine, el mundo que todavía podemos llamar "real" (pero por poco tiempo) nos autoriza quizás a decidir sobre lo verdadero y lo falso. Pero dentro de la sala es imposible. El engaño inicial y permanente impide toda distinción y es de ese impedimento mismo que el espectador extrae el goce: ¿es el verdadero, el falso, el bueno, el malo, él, ella? Deliciosa incertidumbre.

El cine que llamamos "documental" no hace sino complicar el juego: del interior mismo de la sala (engaño), pretende a veces mostrar "el mundo tal como es". Pero mostrarlo "en cine" (y no en canciones o en fotos) Es decir, traducirlo en un sistema de formas que no es el de nuestra percepción ordinaria del "mundo tal cual es". Primero hay una separación. El encuadre es una máscara, recordémoslo. Encuadrar es ocultar. Encuadrar es también destacar. Aislar, separar y entonces alejarse de los entrelazamientos de las formas y significaciones a los cuales nos confronta cada segmento de "realidad". El cine no está hecho para mostrar el mundo. Está hecho para desplazarlo y desfasarlo

de nuestra percepción común y corriente, para "hacer que lo veamos de otra manera".

Vestido (sin costuras)

"El vestido sin costuras de la realidad": fórmula célebre de André Bazin retomada aquí y allá (Serge Daney, Jean-Luc Godard), e incluso recuperada aquí mismo. Quizás habría que entender este "vestido sin costuras" como una aserción polémica que hace la apuesta de una utopía. Ninguna realidad, se ponga o no se ponga comillas al término realidad, ninguna carece de costuras. Solo un momento de realidad tal como lo filma el cine en un plano largo o un plano secuencia podría pretender "no tener costuras" (pero cualquiera sea el plano, está la sucesión discontinua de los fotogramas). Entonces lo que leemos en esta frase es un programa estético. Sí, el cine tiene la capacidad de suturar las innumerables costuras de toda realidad. Sabemos muy bien, yendo al cine como Buster Keaton en *Sherlock Jr.* (1924) [*El moderno Sherlock Holmes*], que de inmediato nos veremos confrontados con el montaje que recorta toda realidad filmada en planos y en *raccords*. ¿De qué "realidad como un vestido sin costuras" se trata entonces? De esa continuidad no interrumpida que vincula al espectador con la cosa filmada. Avanzando en este camino, diríamos que el deseo del espectador no es primero el del corte y montaje. Fluidez y continuidad aseguran su lugar y lo hacen a la vez más fácil y apto para degustar el relato. Toda la tipología de los *raccords* va en este sentido: evitar las rupturas o los choques narrativos. Está Dziga Vertov y *Chelovek s kinoapparátom* (1929) [*El hombre de la cámara*], está Serguéi M. Eisenstein y *Stachka* (1924) [*La huelga*] u *Oktyabr* (1929) [*Octubre*], que llevaron el arte del montaje hasta el vértigo del no *raccord*, dicho de otro modo, de la interrupción del flujo tranquilo que podía *cubrir* al espectador. Es esta suave ilusión lo que buscó disipar el cine llamado moderno (y que comienza, sin duda con *L'Atalante,* Jean Vigo, 1934, antes de continuar con *À bout de souffle*, Jean-Luc Godard, 1959) [*Sin aliento* o *Al final de la escapada*]). Si "vestido" quiere decir "filme", es forzoso constatar que está sumamente desgarrado y remendado desde ese recodo que fueron los años sesenta. Jamás las "realidades" estuvieron tan dislocadas, desmigajadas, desmembradas, y a la vez nunca fueron tan filmadas. El torbellino de imágenes y de sonidos que han sido pulverizados al mínimo tiene bastante que ver con la impresión de irrealidad que nos envuelve hoy. Más que concluir que André Bazin había soñado, podríamos suponer que, frente a la fragmentación que caracteriza el espectáculo de nuestro mundo, el cine responde tomando nota de la dislocación, pero para intentar *volver a pegar los fragmentos*. Es *No quarto da Vanda* (Pedro Costa, 2000) [*En el cuarto de Vanda*], es *Tie Xi Qu* (Wang Bing, 2003) [*Al oeste de los raíles*], es *24 City* (Jia Zhangke, 2008), es *Film/socialisme* (Jean-Luc Godard, 2012). Volver a coser el vestido, o más bien los jirones del vestido que no tiene otra realidad que la cinematográfica.

Visor

El Cinematógrafo Lumière no tenía visor. Luego aparecieron el buscador Newton (una cruz fijada en la parte superior del aparato y en el eje del objetivo), el visor deportivo, el visor Galileo, el visor con corrección de paralaje, la lupa clara, y el visor réflex que equipa desde los años setenta a todas las cámaras de visor óptico.

Con el visor reflex en 1937, la alemana Arriflex agregó un espejo sobre el disco obturador y cuando la luz no impresionaba la película, remitía la imagen hacia el visor. Con el visor réflex, generalmente decimos que vemos precisamente lo que filmamos. Si nos expresamos con precisión, deberíamos decir que vemos exactamente lo que no filmamos, puesto que vemos cuando el obturador está cerrado. Ver y no ver... "Dar a ver es siempre inquietar el ver" (Didi-Huberman, 2004).

Verificar en una pantalla de control lo que se está filmando al mismo tiempo que se está filmando, todo eso revoluciona las relaciones entre ver y volver a ver. Contemplar en el visor óptico de la cámara mantiene la separación entre ver y volver a ver. La transparencia del visor permite ciertamente ver antes de que la imagen exista, pero el conjunto óptico de las lentes y espejos hace que esa percepción sea menos luminosa y no permita forzosamente ver bien, o perturba el hecho de ver. La visión es parcial y late según el ritmo del obturador que pulsa. Es la razón por la cual cineastas de la transparencia hollywoodense preferían todavía en los años sesenta el visor aproximativo de la Mitchell a una cámara réflex. Denominaban a este visor de corrección de paralaje "la lupa clara". El visor electrónico muestra la imagen en una pantalla (con un muy ligero retardo temporal, que tiende a reducirse, puesto que la imagen tiene que ser calculada). El visor óptico, como el agujero de una cerradura, se abre camino hacia aquello "real" del otro lado del objetivo. Claudio Pazienza, en *Scènes de chasse au sanglier* (2007) [*Escenas de la caza de un jabalí*], hace

entrar su mano dentro del cuadro al mismo tiempo que filma: espacio y tiempo quedan vinculados. "Puedo inventar un gesto durante las tomas. Mi mano entra en el encuadre sin que yo tenga la impresión de que va a entrar dentro de una imagen". Para Denis Gheerbrant, que siempre filma con el ocular, "el visor es una imagen más mental, mientras que la imagen que usted ve en la pantalla LCD ya es una imagen". Una imagen ya terminada: está en la caja, es una imagen desligada del cuerpo del operador. Alain Cavalier dice: "Tengo necesidad de imaginar antes, alrededor, después". Johan van der Keuken habla del visor como de un sueño despierto. El acto de ver abre un vacío que nos contempla, nos concierne, y en un sentido nos constituye. "Ver es sentir que algo se nos escapa."

Voice over

¡Por extraño que parezca del lado de la palabra y el sonido, cómo se multiplican en la televisión las más infames manipulaciones! Los doblajes sistemáticos (a excepción de escasos países), las postsincronizaciones, y, fin del fin, las *voice over*. ¿Un extranjero es filmado hablando su lengua? Y esa lengua es hermosa por ser extranjera, primero, luego por ser hablada con la voz, los acentos, las escansiones, las respiraciones, en síntesis, por el cuerpo entero de aquel que es filmado hablándola. Una directiva (y hablo de la televisión francesa, y de la pública Arte) nos viene a decir que hay que tapar esta doble belleza de la lengua y la palabra con otra palabra (otro cuerpo) en otra lengua (el francés). Es una *voice over*. Una voz *por encima*, que no aplasta completamente la otra, que la recubre como si se ocultara una cosa vergonzosa. Más allá de las pérdidas irremediables que venimos de mencionar, se perfila otra cosa y es más inquietante todavía. La *voice over* nos dice claramente que el filme o el programa pertenecen a la cadena que los difunde, que ésta hace lo que quiere con ellos, que ninguna razón artística podría ser contraria a lo que los "responsables" tienen por "el gusto del público", en este caso no leer los subtítulos y preferir que se les arruine el filme con esa voz excedente. Los subtítulos, suceda lo que suceda con sus imperfecciones, tienen el inmenso mérito de *seguir* el desarrollo de los diálogos y de no tener relativamente ningún grado de avance sobre ellos. La *voice over* se hace escuchar desde un "después" que es el lugar mismo del control. Viene después. Ya sabe. No es sincrónica con las situaciones filmadas. Ya son su síntesis.

Yo, espectador, escucho por un lado los sonidos, la lengua y las voces de origen, y por el otro leo una traducción sintética de lo que escucho sin comprender. Hay que caer muy bajo en la escala de los deseos para encontrar espectadores que prefieran la voz *en demasía* a los subtítulos que nos hacen asible el original.

Observemos al pasar que los representantes de una cierta élite que son los distintos responsables de los programas de las cadenas televisivas, corren a buscar apoyo en las "expectativas" más mediocres de sus telespectadores. El principio de Antoine Vitez de la "belleza para todos" (traducimos) les da evidentemente miedo. Porque la belleza les da miedo. Entendemos por "belleza", si hay que aclararlo, una cierta y exigente *justeza* de las formas.

Webdoc

¿Hay que volver a decir que la web y su frecuentación *extratemporal* son lo contrario del cine, documental o no? La *web* nos fascina o nos habrá fascinado por la libertad que nos ofrece de *salir del cuadro* y de pasar de una cosa a la otra, en total ingenuidad curiosa. El espectador de cine *no puede* pasar de una cosa a la otra. Está ahí durante el tiempo que dure la función. La *web*, documental o no, nos recuerda esa licencia de poder *mariposear*. Retomamos expresamente un término del siglo XIX. ¿Cómo ver si solo pasamos? ¿Cómo sentirse implicado si no tenemos entre manos más que un juego de cartas definitivamente marcado y sobre el cual no tenemos ningún tipo de influencia? ¿Cómo *entrar* simplemente en el relato por partes de un *webdoc*, en tanto que uno no se arriesga –lejos de ello– a dejar su piel de espectador? El *webdoc* es por excelencia el espectáculo destinado a uno solo y que no lo toca sino de lejos. ¡Ah! ¡Confort! ¡Ah! ¡Sentimiento de control! Apogeo del paseo tranquilo, el *webdoc* no implica nada, ni a nadie. El tiempo no apremia: podemos quedarnos indefinidamente frente a cada puerta, a cada ventana, a cada vínculo. Sólo la urgencia fáctica de la curiosidad y del llamado del *zapping* nos hace cambiar de ubicación en el interior del territorio. En efecto, estamos ahí en el espacio y ya no en el tiempo. Y esto por cierto modifica profundamente lo que denominamos *el lugar del espectador*. En cine, para bien y para mal, compartimos con el filme en curso un tiempo sincrónico (tenemos la libertad de interpretarlo en variaciones subjetivas), pero que pasa, sin embargo, y nos opone sin cesar sus duraciones. No tenemos elección en la realidad de la relación con el filme proyectado, no tenemos elección sino de lo imaginario. El *webdoc*, por el contrario, está de acuerdo

con el mundo de simulaciones que se ha convertido en el nuestro, nos da todas las elecciones o casi. ¿Ir, venir, permanecer, volver a partir? Una vez más, lo que asoma aquí la punta de la nariz es un fanatismo del *pasaje al acto*.

Lo que es más, detrás del discurso que pretende que la *navegación* sería la modernidad, las puertas de entrada del *webdoc* están con frecuencia cerca del dispositivo policial: fichas identitarias, o tarjetas, permisos para pasar de un tema al otro, etcétera. La *web*, ya comenzamos a saberlo, es una inmensa tela de araña en la cual estamos todos atrapados. No esperemos libertad alguna del *webdoc*, uno de los puntos en los que se anuda esa tela. Verdaderamente no creemos (y siempre nos podemos engañar) que por una vez, por una vez, veremos en una pantalla de *web* simplemente el rostro en primer plano de alguien cuyas palabras nos harán llorar. Sí, de acuerdo, es pedir demasiado.

Zoom

Objetivo multifocal. Un conjunto de lentes hace variar las focales de las más cortas a las más largas y cubre entonces ángulos de campo más o menos abiertos. Los *zooms* fueron inventados para el cine en medio de los años cincuenta e invadieron, desde entonces, el mundo de las tomas. Su cualidad óptica progresó mucho, pero sigue siendo inferior, en razón del número de lentes, a las ópticas de focal fija.

A diferencia del *travelling* físico que se desplaza en el espacio del rodaje, el *zoom* acerca o aleja ópticamente al sujeto filmado sin que haya movimiento real. Entonces la que se acerca o aleja es toda la imagen sobre la que se hace *zoom*, mientras que un *travelling*, que atraviesa el espacio, hace salir más rápido del campo los objetos o cuerpos que se han acercado, y que entonces quedan más cerca del borde del cuadro, y hacen salir más lentamente del campo a los que están más alejados. La cámara pasa realmente entre los cuerpos o los objetos filmados, lo que refuerza la *impresión de realidad*. Con los *zooms*, en cambio, es la imagen entera la que se agranda y encoge sin variación de velocidad interna.

Con el *zoom*, se buscan cuadros diferentes sin que la cámara se desplace. Se puede elegir el propio cuadro, ajustarlo, modificarlo sin moverse. Se gana tiempo y se controla mejor. Estas facilidades tienen su contra. Los encuadres son menos coactivas, llevan a un relajamiento de la puesta en escena. El espacio se vuelve elástico. Siempre es posible (si no recomendado) utilizar un *zoom* por lo que tiene de práctico, pero filmar *contra él*: habiendo determinado una distancia focal, seguir ahí y no "hacer *zoom*". Sin embargo ocurre que algunos operadores neófitos y que creen actuar bien, multiplican los *zooms* cuando filman una escena. Danièle Anezin, montajista entre otros de André S. Labarthe, denominaba a esta manía con el nombre de una enfermedad: "zoomita". Se plantea entonces la cuestión estudiada por André Leroi-Gourhan, luego por Gilbert Simondon: la adquisición de poder de la herramienta sobre el hombre que la maneja. El *zoom* permite esos bruscos cambios de encuadre y de la distancia focal: ¡vayamos hacia ellos! Lo que la máquina puede hacer, entonces, debe ser hecho.

Creemos lo contrario: lo que no puede hacer la máquina, ¡hagámoslo nosotros!

Nota cronológica del material técnico

Lista de máquinas citadas presentadas según la cronología de su invención. El año con el que figuran es o bien el dato de la patente, o bien el que corresponde a los inicios de su utilización. En un primer momento, los nombres de los aparatos quedaron asociados a los de sus inventores. Luego, en una segunda instancia, el que permaneció fue el nombre de la firma que desarrolló el producto.

1873: Revólver fotográfico, Jules Janssen
1877: Praxinoscopio, Émile Reynaud
1877: Fonógrafo, Thomas Edison
1882: Fusil fotográfico, Étienne-Jules Marey
1882: Cronofotógrafo de placa fija, Étienne-Jules Marey
1888: Teatro óptico, Émile Reynaud
1888: Kodak, Georges Eastman
1890: Cronofotógrafo de placa móvil, Étienne-Jules Marey
1890: Fusil cronofotográfico, Étienne-Jules Marey
1890: Foto-gemelas, Jules Carpentier
1891: Kinetoscopio de 35 mm, Thomas Edison
1893: Biógrafo, Georges Demenÿ
1894: Fonoscopio, Georges Demenÿ
1895: Cinematógrafo, Louis Lumière
1896: Cronofotógrafo Gaumont 60 mm, Georges Demenÿ
1896: Cronofotógrafo Gaumont 35 mm, Georges Demenÿ
1897: Tubo de rayos catódicos, Ferdinand Braun
1900: Crono de bolsillo, Georges Demenÿ
1909: Parvo, Debrie
1911: Autocromo, Lumière
1917: Tecnicolor bicromo, Kalmus

1922: La sept, André Debrie
1923: Filmo, Bell & Howell
1923: Efecto Schüfftan, Eugen Schüfftan
1924: Moviola, Iwan Serrurier
1928: Positivadora óptica o Truca, Debrie
1928: Kodacolor, Kodak
1932: Technicolor tricromo, Herbert Kalmus
1932: NC/BNC, Mitchell
1935: Procedimiento *Reversible*
1935: Kodachrome
1936: Agfacolor, Agfa-Gevaert
1937: Visor réflex por espejo giratorio, Arnold and Richter
1937: Cámara Arriflex, Arnold and Richter
1941: NTSC
1947: Cameflex, Éclair
1950: Eastmancolor, Kodak
1950: Elemack
1951: Nagra I, Stefan Kudelski
1952: Arri 16 ST, Arnold and Richter
1952: Auricon super 600, Bach Auricon Inc.
1954: Cable Piloton
1956: *Zoom*, Pierre Angénieux
1957: Nagra III, Kudelski
1958: Auricon Cine voice 2, Bach Auricon Inc.
1959: EP 6 A II, Perfectone
1961: KMT, Kinotechnique
1963: Éclair 16, Éclair
1968: Moteurs Beala, Jean-Pierre Beauviala
1969: Timecode, SMPTE
1970: Imax
1971: THX
1972: Motores Alcan, Jean-Pierre Beauviala
1972: Steadicam, Garrett Brown
1973: Cámara 16 mm 7A, Aaton
1974: Paluche (cámara reducida), Aaton
1974: Cámara, LTR 16, Aaton
1975: Sensor CCD
1981: Código Aaton
1985: Primeras imágenes generadas por una computadora
1989: Videocámara manual HI-8
1989: Primeras incrustaciones digitales

1995: Videocámara manual mini-DV
1995: Sensor Cmos
1995: DVD
2000: A-minima, Aaton
2003: AG-DVX 100, Panasonic
2004: Videocámara manual HDV, Sony
2005: DCP
2005: Go-Pro, Woodman Labs
2005: EOS 5D, Canon
2008: EOS 5D Mark II, Canon
2008: Red One, Red
2008: A-cam, Ikonoskop
2010: Alexa, Arriflex
2012: EOS 5D Mark III, Canon
2012: CineAlta F65, Sony
2012: Penelope delta, Aaton
2012: HFR

Índice onomástico y de películas mencionadas

24 City: 161, 322, 338
9 m^2 pour deux: 322

A

À bout de soufflé [*Sin aliento* o *Al final de la escapada*]: 49, 176, 230, 337
A High Wind in Jamaica [*Viento en las velas*]: 236
À pas lentes: 103
Abrams, J. J.: 185
Adieu au langage [*Adiós al lenguaje*]: 258, 295, 297, 298, 308, 312
Adorno, T. W.: 42
Agamben, Giorgio: 142, 163
Agustín, san: 130, 179, 304, 322, 330, 336
Akerman, Chantal: 66, 136, 161
Alberti, Leon Battista: 221, 334
Alekan, Henri: 233
Allen, Woody: 40
Alphaville [*Alphaville*]: 233
Anatahan [*La saga de Anatahan*]: 157
Anders, Günther: 193, 212, 234
Anezin, Danièle: 342
Angèle: 315
Angelopoulos, Theo: 267
Antonioni, Michelangelo: 160, 194, 203, 266, 279
Apocalypse Hitler: 169, 330
Apocalypse: 169, 330
Aragno, Fabrice: 298, 308
Arasse, Daniel: 31, 263
Arcimboldo: 180
Arendt, Hannah: 7
Aristóteles: 63, 124, 135
Artaud, Antonin: 180
Astruc, Alexandre: 113
Atget, Eugène: 107
Au hasard Balthazar [*Al azar de Baltasar*]: 233
Aumont, Jacques: 304
Avatar [*Avatar*]: 298
Avery, Tex: 251, 335

B

Bacall, Lauren: 180
Bachelard, Gaston: 229, 254
Bacon, Francis: 180, 181
Badiou, Alain: 211
Balla, Giacomo: 199
Banshun [*Primavera tardía*]: 146
Barthes, Roland: 25, 48, 130, 293, 324
Bass, Saul: 327
Bataille sur le grand fleuve: 114
Bataille, Georges: 227
Bateson, Gregory: 256

Baye, Nathalie: 75
Bazin, André: 15, 16, 17, 30, 45, 130, 221, 234, 235, 250, 293, 333, 334, 337
Bazin, Janine: 108, 186
Beaune, Jean-Claude: 79, 254
Beauviala, Jean-Pierre: 28, 79, 95, 125, 321, 344
Beckett, Samuel: 90, 151
Belle et la Bête, La [*La bella y la bestia*]: 233
Bellour, Raymond: 122
Belmondo, Jean-Paul: 176
Bene, Carmelo: 181
Benjamin, Walter: 54, 171, 280, 313, 319
Bergman, Ingmar: 238
Bergman, Ingrid: 246
Bergson, Henri: 120, 160, 239
Berlin 10/90 [*Berlín 10/90*]: 64, 66, 67, 137, 157, 266
Bernhard, Thomas: 151
Bernstein, Sidney: 153, 247
Berry, Jules: 181
Besson, Luc: 73, 269
Betti, Laura: 285
Beyond a Reasonable Doubt [*Más allá de la duda*]: 336
Big Business [*Ojo por ojo*]: 182
Bing, Wang: 145, 338
Blind Kind I: 230
Bloch, Marc: 231
Blow up [*Blow up* o *Deseo de una mañana de verano*]: 203, 204
Bohr, Niels: 280
Boiffard, Jacques-André: 227
Boltanski, Luc: 43
Bonitzer, Pascal: 208
Bonnefoy, Claude: 209
Boon, Dany: 73
Bosch, Jérôme: 180
Boulanger, Daniel: 49
Boulez, Pierre: 61
Boulting, Roy: 153
Bourges, Yvon: 85
Bowling for Columbine [*Bowling for Columbine*]: 231
Brando, Marlon: 90
Branger, Maurice: 258
Braque, Georges: 67
Brault, Michel: 96, 98, 311
Brecht, Bertolt: 102, 151, 291
Bresson, Robert: 106, 233, 290, 328
Brigadoon [*Brigadoon*]: 185
Bringuier, Jean-Claude: 100
Brondolo, Jean-Marc: 81
Browning, Tod: 181
Brueghel, Pieter, El anciano: 146
Buñuel, Luis: 83, 84, 150, 227, 283, 333
Bush, George: 214

C

Cabrera, Dominique: 66
Caire, Étienne: 162
Calderón de La Barca, Pedro: 131
Calvino, Ítalo: 106
Cameron, James: 298
Caravaggio: 53
Carax, Léos: 181
Carpentier, Jules: 50, 78, 343
Carpita, Paul: 49
Cartoux, Laure: 282
Cassavetes, John: 41, 114
Castaing-Taylor, Lucien: 132
Cat People [*La mujer pantera*]: 233
Cavalier, Alain: 339
Cayrol, Jean: 113
Céline, Louis-Ferdinand: 297, 304
Césarini, José:
Cézanne, Paul: 37, 89, 107, 180, 219
Champaigne, Philippe de: 29
Champetier, Caroline: 192
Chaplin, Charlie: 40, 183, 228
Char, René: 63
Charlot: 49, 61, 70, 175, 271
Che cosa sono le nuvole [*¿Qué cosa son las nubes?*]: 178
Cheloveks kinoapparátom [*El hombre de la cámara*]: 103, 157, 164, 217, 271, 285, 286, 337, 366
Chevrier, Jean-François: 122
Chick, Caroline: 217
Chienne, La [*La golfa* o *La perra*]: 315
Chronique d'un été [*Crónica de un verano*]: 96, 97, 101, 298
Cimino, Michael: 184
Cinéastes de notre temps [*Cineastas de nuestro tiempo*]: 108, 186
Cinélutte (colectivo): 103, 109
Cinéma, de notre temps [*Cine de nuestro tiempo*]: 108
Cinq colonnes à la Une [*Cinco columnas a la Una*]: 186
Citizen Kane [*El ciudadano* o *Ciudadano Kane*]: 146, 184, 279
Clarke, Isabelle: 169
Classe de lutte: 103
Claudel, Paul: 168
Cleopatra [*Cleopatra*]: 269
Cloquet, Ghislain: 233
Close-up [*Close up* o *Primer plano*]: 36, 41, 49, 88, 157, 201, 236, 287, 290, 299, 327
Cocteau, Jean: 233, 329
Cohl, Émile: 107, 165
Comment ça va: 68
Comolli, Jean-Louis: 16, 69, 174, 209, 304
Compagnon, Antoine : 48
Cooper, Gary: 135, 323
Coppola, Francis Ford: 106
Costa, Pedro: 78, 159, 181, 251, 306, 329, 338
Costelle, Daniel: 169
Courbet, Gustave: 107
Coutant, André: 98, 99
Coutard, Raoul: 233, 251
Coûte que coûte [*Cueste lo que cueste*]: 84
Cros, Charles: 331
Cruise, Tom: 254
Cukor, George: 45, 88, 166, 207

D

D'un silence l'autre, Josef von Sternberg: 108
Da Vinci, Leonardo: 194
Daguerre, Louis: 31, 107
Daney, Serge: 45, 67, 88, 216, 222, 258, 283, 287, 337
Daniel, Jean-Pierre: 49, 136
Dardenne, Jean-Pierre y Luc: 36, 49
Das Indische Grabmal [*La tumba india*]: 134
Daumier, Honoré: 23
De France, Claudine: 39, 136, 139, 209, 256, 257, 258
De Funès, Louis: 149
De Guisa, duque: 120
De Neuville, Alphonse: 145
Debord, Guy: 21, 30, 164, 171, 232, 273
Déjeuner de bébé [*El desayuno del bebé*]: 27, 147
Delacroix, Eugène: 107
Deleuze, Gilles: 32, 54, 142, 168, 173, 233, 289
Deligny, Fernand: 129, 136, 137
Demenÿ, Georges: 50, 72, 78, 125, 320, 343
DeMille, Cecil B.: 301
Demy, Jacques: 61, 268
Deneuve, Catherine: 268
Depardon, Raymond: 156
Dequenne, Émilie: 49
Der Letzte Mann [*El último*]: 236
Der Tiger von Eschnapur [*El tigre de Esnapur*]: 134
Derrida, Jacques: 85, 134, 285
Des Pallières, Arnaud: 46, 64, 75
Desanti, Jean-Toussaint: 289
Desert Victory [*Victoria en el Desierto*]: 153
Deswarte, Bénie: 81
Detaille, Édouard: 145
Dia, Lam Ibrahim: 36
Dial M for Murder [*Crimen perfecto*]:

297
Dickens, Charles: 178, 236
Diderot, Denis: 85, 186
Didi-Huberman, Georges: 338
Die Nibelungen [*Los nibelungos*]: 271
Die Spinnen [*Las arañas*]: 187, 271
Die Tausend Augen des Dr. Mabuse [*Los crímenes del doctor Mabuse* o *El diabólico doctor Mabuse*]: 261
Disneyland, mon vieux pays natal: 64, 75, 132, 297, 306
Donen, Stanley: 286
Douchet, Jean: 286
Dr. Mabuse, der Spieler [*El doctor Mabuse, Dr. Mabuse, el jugador*]: 271
Drew, Robert: 95
Dreyfus (capitán): 153, 154
Drot, Jean-Michel: 100
Dubuc, Bruno: 158
Duchamp, Marcel: 199
Dudow, Slatan: 102
Duras, Marguerite: 232
Durero, Alberto: 56, 131
Dutronc, Jacques: 75
Dwoskin, Stephen: 66

E

Eastwood, Clint: 40
Ede, François: 112
Edison, Thomas: 15, 75, 310, 329, 331, 343
Eduardo VII: 154
Edwards, Blake: 166
Einstein, Albert: 253, 280
Eisenschitz, Bernard: 109
Eisenstein, Serguéi M.: 103, 131, 180, 227, 240, 294, 337
El Despoblador: 90
Elton, Arthur: 95
Enrique III: 120
Entre chien et loup, John Ford: 108
Entrée d'un train en gare de La Ciotat, L': 233
Entuziazm: Simfoniya Donbassa [*Entusiasmo. Sinfonía del Donbass*]: 251, 314, 334
Envoyé spécial: 215
Epstein, Jean: 236
Ernst, Max: 83
Eternal Sunshine of the Spoteless Mind [*Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*]: 185
Être et avoir [*Ser y tener*]: 139, 272
Eustache, Jean: 99, 100
Eva (*All about Eve* [*La malvada* o *Eva al desnudo*]): 113, 185, 336

F

Faharani, Mitra: 247
Fahrenheit 9/11 [*Fahrenheit 9/11*]: 214
Failevic, Maurice: 99
Falconetti, Renée: 246
Faust [*Fausto*]: 107, 132, 179
Fayum: 53
Fellini, Federico: 236, 286, 304, 315
Fieschi, Jean-André: 157
Fifi hurle de joie [*Fifí grita de alegría*]: 247
Film/socialisme: 157, 257, 308, 338
Flaherty, Robert: 36, 37, 68, 84, 127, 276, 315
Flaubert, Gustave: 162, 174, 207
Ford, John: 108, 129, 157, 172, 184, 233, 273, 286
Foucault, Michel: 142, 209, 300
Fradétal, Marcel: 233
Franju, Georges: 182, 233
Freaks [*La parada de los monstruos*]: 181
Frege, Gottlob: 292
Freud, Sigmund: 15, 134, 135
Fuller, Samuel: 88, 246, 276
Fury [*Furia*]: 88
Furyo: 184

G

Gance, Abel: 78, 181
Ganda, Oumarou: 115
Gaoudel, Illo: 36
Gaudin, Jean-Claude: 20, 21
Gaumont, Léon: 72, 125
Genette, Gérard: 139
Germain, Anne: 268
Gerrets, Boris: 321
Gheerbrant, Denis: 339
Ghezzi, Enrico: 312
Giacometti, Alberto: 180
Gianikian, Yervant: 333
Ginzburg, Carlo: 35, 90, 162, 224
Glasberg, Jimmy: 322
Godard, Jean-Luc: 32, 49, 50, 68, 75, 81, 109, 156, 157, 176, 177, 181, 229, 230, 233, 235, 236, 237, 251, 257, 258, 268, 279, 287, 295, 297, 300, 308, 312, 331, 337, 338
Goethe, Johann Wolfang von: 107, 132
Gondry, Michel: 186
Gorin, Jean-Pierre: 157
Goya, Francisco: 180
Greco: 53
Greed [*Avaricia* o *Codicia*]: 85
Grémillon, Jean: 181
Griffith, D. W.: 18, 46, 82, 183
Gris, Juan: 67
Guitry, Sacha: 40, 185

H

Hangmen also Die [*Los verdugos también mueren*]: 88
Hawks, Howard: 47, 88, 166, 181, 236
Hays, William: 85, 86
Heisenberg, Werner: 280
Hellzapoppin [Loquilandia]: 228
Hepburn, Katherine: 323
Heston, Charlton: 231
Hitchcock, Alfred: 73, 82, 85, 88, 153, 204, 233, 236, 297, 327
Hitler-ein Film aus Deutschland [*Hitler, una película de Alemania*]: 293
Horkheimer, Max: 42
Housing Problems: 95
Howe, James Wong: 51, 233
Hugo, Victor: 197
Huillet, Danièle: 181, 202, 268, 293
Humphrey, Hubert: 95
Huston, John: 210
Huygue, Pierre-Damien: 76, 128, 224

I

I confess [*Yo confieso* o *Mi secreto me condena*]: 236
I Mostri [*Los monstruos*]: 305
Il Messia [*El Mesías*]: 158
Il Mistero di Oberwald: 194
Imamura, Shohei: 294
Imitation of Life [*Imitación a la vida*]: 112
Ingres, Jean-Auguste-Dominique: 107
Inland [*Inland*]: 78
Intolerance [*Intolerancia*]: 46
Intouchables [*Intocables*]: 166
Iosseliani, Otar: 41, 83

J

J'accuse [*Yo acuso*]: 181
Jackson, Peter: 187
Jaguar [*Jaguar*]: 115, 116, 129, 298, 316
Jannings, Emil: 179
Janssen, Jules: 50, 343
Jeanne Dielman, 23, quai du Commerce, 1080 Bruxelles: 161
Jour de fête [*Día de fiesta*]: 110
Journal d'un curé de champagne [*Diario de un cura rural*]: 328

Juana de Arco: 246, 303
Judex: 233
Jusqu'au bout: 103
Juventude em marcha [*Juventud en marcha*]: 251

K

Kahn, Albert: 34, 278
Karina, Anna: 97
Kashima Paradise: 81
Kaurismäki, Aki: 181
Kawase, Naomi: 66
Kazan, Elia: 90
Keaton, Buster: 40, 48, 49, 61, 83, 172, 175, 182, 183, 228, 231, 233, 236, 286, 337
Kelly, Gene: 286
Kennedy, John F.: 95, 96
Kiarostami, Abbas: 36, 41, 49, 88, 157, 181, 236, 274, 287, 290, 299, 327
Kid Auto Races at Venice, California [*Carreras sofocantes* o *Carreras de autos para niños*]: 70
Knapp, Hubert: 100, 108
Kozintsev, Grigori: 103
Kramer, Robert: 40, 41, 64, 66, 67, 88, 109, 132, 137, 157, 266, 268
Krier, Jacques: 100
Kudelski, Stefan: 330
Kühle Wampe: 102
Kulechov, Lev: 302
Kurosawa, Kiyoshi: 162

L

L'amore [*El amor*]: 159
L'Atalante: 159, 208, 337
L'Avventura [*La aventura*]: 161
L'Histoire du Japon racontée par une hôtesse de bar [*Historia del Japón de la posguerra contada por una camarera*]: 247
La Belle Journée: 78, 259, 293
La Bête humaine [*La bestia humana*]: 233
La Chinoise: 279
La Croisière du Navigator [*El navegante*]: 183
La Dernière séance: 304
La Dolce Vita [*La Dolce Vita*]: 236
La isla del tesoro: 197
La Moindre des choses [*La menor de las cosas*]: 84
La Nuit d'en face [*La noche de enfrente*]: 178
La Règle du jeu [*La regla del juego*]: 157, 208, 279
La Ricotta [*La ricota*]: 150, 236, 286
La Rosière de Pessac: 99
La Société du Spectacle: 164, 171
La vida es sueño: 90
La Vie est à nous [*La vida es nuestra*]: 42
La Voix de son maître [*La voz de su amo*]: 29
Labarthe, André S.: 15, 41, 88, 108, 134, 157, 186, 268, 342
Lacan, Jacques: 23, 171, 182, 239, 289
Lady Windermere's Fan [*El abanico de Lady Windermere*]: 229
Lamour, Dorothy: 115
Lang, Fritz: 88, 119, 134, 140, 181, 182, 187, 207, 261, 271, 276, 288, 336
Langlois, Henri: 211
Lanzmann, Claude: 79, 80, 233
Lartigue, Jacques-Henri: 257
Las Aventuras de Robinson Crusoe: 150
Las Hurdes: tierra sin pan: 335
Laurel y Hardy: 61, 182
Laurent, Christine: 208
Lavigne, Ginette: 78, 259, 393
Laydu, Claude: 328
Le Carrosse d'Or [*La carroza de oro*]: 336
Le Chant du styrène [*El canto de Styrène*]: 113
Le Crime de M. Lange [*El crimen del señor Lange*]: 181
Le Joli Mai [*El hermoso Mayo*]: 98
Le Manoir du diable [*La mansión del diablo*]: 293
Le Masson, Yann: 81
Le Mépris [*El desprecio*]: 287
Le Moindre geste: 136
Le Roman d'un tricheur: 185
Le Roux, Hervé: 231
Le Sang des bêtes [*La sangre de las bestias*]: 233
Le Tempestaire [*La tempestad*]: 236
Le Vent nous emportera [*El viento nos llevará*]: 157
Leacock, Richard: 95, 96
Lebel, Jean-Patrick: 109
Lecœur, Jacques: 99
Lehman, Boris: 66
Lehrman, Henry: 286
Leibniz, G. W.: 289
Leiris, Michel: 152
Lenin: 34
Leroi-Gourhan, André: 342
Les Carabiniers [*Los carabineros*]: 331
Les Femmes aussi [*También las mujeres*]: 186
Les Hommes de l'ombre [*Los hombres de la sombra*]: 81
Les Inconnus de la terre: 97, 98
Les Maîtres fous [*Los amos locos* o *Los maestros locos*]: 115, 325
Les Quatre cents coups [*Los cuatrocientos golpes*]: 69, 338
Les Rendez-vous des quais: 49
Les Vivants et les Morts de Sarajevo: 246, 247
Let there be light: 210
Leutrat, Jean-Louis: 233
Leviathan [*Leviatán*]: 132
Lévinas, Emmanuel: 81, 303
Lewis, Jerry: 61, 166
Lhomme, Pierre: 98
Lindbergh, Charles: 329
Lindelof, Damon: 185
Lindeperg, Sylvie: 58, 90, 169, 277
Loridan, Marceline: 97, 98
Lost [*Lost*]: 185
Lubitsch, Ernst: 79, 88, 124, 172, 207, 229, 336
Lucchi, Angela Ricci: 333
Lumière, Antoine: 104
Lumière, hermanos: 15, 18, 28, 50, 56, 72, 75, 104, 105, 110, 127, 227, 233, 281, 334
Lumière, Louis: 27, 57, 72, 75, 127, 233, 286, 300

M

M - Eine Stadt sucht einen Mörder [*M, el vampiro de Düsseldorf*]: 88, 181, 288
Macbeth [*Macbeth*]: 279
MacKendrick, Alexander: 236
Magical Maestro [*Magical Maestro*]: 335
Magnani, Anna: 159, 304
Makhmalbaf, Mohsen: 84
Malden, Karl: 90
Malinowski, Bronislaw: 256
Mallarmé, Stéphane: 15, 19, 104
Malone, Dorothy: 180
Man of Aran [*El hombre de Arán* u *Hombres de Arán*]: 68, 84, 127, 314
Manenti, Josée: 137
Manet, Édouard: 107
Manganaro, Jean-Paul: 90
Mankiewicz, Joseph L.: 113, 185, 207, 269, 336
Mannoni, Laurent: 50, 72
Mannoni, Octave: 123, 134, 135
Mantegna: 53
Marey, Étienne-Jules: 22, 26, 31, 50, 54, 72, 75, 77, 78, 125, 227, 253, 254

Marker, Chris: 98, 109, 113, 282
Marseille contre Marseille: 20
Marx, Karl: 15, 42
Mathot, Jacques: 120
Mauriac, François: 120
Maxwell, James Clerk: 110
Maysles, Albert: 95
McCarey, Leo: 166, 207
McKenzie, Alex: 262
McLaren, Norman: 107
McLuhan, Marshall: 214
Médici, Catalina de: 120
Medvedkin (grupo): 109
Medvedkin, Alexandre: 153, 156, 275
Mekas, Jonas: 66
Méliès, Georges: 57, 71, 153, 154
Memory of the Camps [*Memoria de los campos*]: 153, 247
Menegui, Zoubida: 136
Mer Dare [*Nuestro siglo*]: 240, 333
Merleau-Ponty, Maurice: 253, 254
Méthode 1: 98
Metropolis [*Metrópolis*]: 140
Metty, Russell: 112
Metz, Christian: 66, 177
Miéville, Anne-Marie: 68
Miller, Jacques-Alain: 318
Milner, Jean-Claude: 107, 109
Mimi: 178
Minnelli, Vincente: 185, 207, 236, 286
Minority Report [*Sentencia previa* o *Minority Report*]: 254
Mitchell, Eddy: 304
Mizoguchi, Kenji: 119, 120, 150, 264, 291
Modern Times [*Tiempos modernos*]: 183, 228
Mograbi, Avi: 40, 67, 182, 244, 301, 303
Moi, un Noir [*Yo, un negro*]: 51, 101, 115, 116, 176, 298, 316
Moisson, Charles: 50
Mondzain, Marie José: 255, 289, 334
Monet, Claude: 263
Monroe, Marilyn: 323
Monteiro, João César: 335
Moonfleet [*Los contrabandistas de Moonfleet* o *El tesoro del pirata*]: 119, 134
Moore, Michael: 94, 214, 231
Mordillat, Gérard: 29
Moretti, Nanni: 29, 40, 92, 182
Morin, Edgar: 96, 97, 298
Moses und Aron [*Moisés y Aarón*]: 268
Mosjukin, Ivan: 302
Moullet, Luc: 268
Müller, Heiner: 151
Murnau, F. W.: 179, 181, 228, 232, 236
Musuraca, Nicholas: 232
Muybridge, Eadweard: 26, 199

N

Nadar: 37, 56, 107
Nakache, Olivier: 166
Nanook of the North [*Nanuk, el esquimal*]: 36, 84
Napoleón: 78
News from Home: 136
Newsreels (colectivo): 109
Next [*Next*]: 186
Nietzsche, Friedrich: 15, 16, 44, 324
Night of the Demon [*La noche del demonio*]: 23
Ninetto: 285
No quarto da Vanda [*En el cuarto de Vanda*]: 78, 306, 322, 329, 338
North by Northwest [*Con la muerte en los talones* o *Intriga internacional*]: 82, 85
Nosferatu [*Nosferatu el vampiro*]: 181, 228
Nostra signora dei Turchi [*Nuestra señora de los turcos*]: 181
Nougaret, Claudine: 156
Nouvelle société : 101

Nuit et brouillard [*Noche y niebla*]: 85, 113
Nuit et brouillard: un film dans l'histoire [*Noche y niebla, un filme en la historia*]: 277
Numéro Zéro: 100

O

O Thiassos [*El viaje de los comediantes*]: 267
Objective, Burma! [*Objetivo: Birmania*]: 233
Ocelot, Michel: 298
Oktyabr [*Octubre*]: 337
On the Bowery: 96
On the Waterfront [*Nido de ratas* o *La ley del silencio*]: 90
One Week [*Una semana*]: 182
Only Angels Have Wings [*Sólo los ángeles tienen alas*]: 236
Orsini, Pier Francesco: 180
Orwell, George: 312
Oshima, Nagisa: 184
Otto e mezzo [*Ocho y medio*]: 286
Où gît votre sourire enfoui?: 159
Oudart, Jean-Pierre: 318
Our Hospitality [*La ley de la hospitalidad*]: 236
Out of the Past [*Retorno al pasado*]: 233
Ozu, Yasujiro: 146

P

Pagnol, Marcel: 315
Pahn, Rithy: 219
Painlevé, Jean: 31
Païsa [*Païsa* o *Camarada*]: 36
Paradjanov, Serguéi: 86, 112
Paravel, Véréna: 132
Pasolini, Pier Paolo: 150, 178, 236, 285, 286
Pathé, Charles: 72
Pazienza, Claudio: 83, 157, 182, 196, 246, 268, 288, 324, 325, 335, 338
Peau d'ane [*Piel de asno*]: 268
Pelechian, Artavazd: 240, 294, 333
People I Could Have Been and Maybe Am: 321
Perlov, David: 66
Perrault, Pierre: 37, 38, 96, 98, 311
Petites têtes, grandes surfaces: 103
Peyrefitte, Alain: 85
Philibert, Nicolas: 29, 84, 139, 268, 272
Picasso, Pablo: 67, 180
Planck, Max: 280
Platón: 85, 223
Playtime [*Playtime*]: 146
Poiccard, Michel: 176
Pollet, Jean-Daniel: 268
Portal, Michel: 90
Porte, Jean-Louis: 20
Porter, Edwin S.: 233
Potter, H. C.: 228
Poulet, Georges: 229
Pour la suite du monde: 96, 98, 311
Preminger, Otto: 327
Prigent, Christian: 236, 293
Primary: 96
Princes et princesses [*Príncipes y princesas*]: 298
Professione: reporter [*El pasajero*]: 160, 266, 279
Promio, Alexandre: 26
Proust, Marcel: 184, 294, 320, 323
Pudovkin, Vsevolod: 196, 302

Q

Queneau, Raymond: 34, 113

R

Rabelais, François: 174
Rafael: 29
Rancière, Jacques: 172
Ray, Nicholas: 101

Red River [*Río rojo*]: 236
Redon, Odilon: 180
Regard sur la folie: 98
Renoir, Jean: 41, 42, 95, 157, 181, 207, 208, 233, 272, 279, 315, 336
Reprise: 231
Resnais, Alain: 85, 113
Revolución de Octubre: 233
Rey, Nicolas: 262
Reynaud, Charles-Émile: 56, 165
Ribeiro, Joao: 78
Riboulet, Pierre: 90
Riefensthal, Leni: 280, 315
Risi, Dino: 305
Rivette, Jacques: 41, 85, 114, 208
Robert, Odette: 100
Rodtchenko, Alexander: 163
Roger, Jean-Henri: 109
Rogosin, Lionel: 96
Rohmer, Éric: 268, 269, 276
Roma [*Roma o Roma de Fellini*]: 304
Roma wa la n'touma/Rome plutôt que vous [*Roma mejor que tú*]: 78
Rosa, Hartmut: 42, 162, 258, 324
Rosenzweig, Franz: 229
Rosetta [*Rosetta*]: 36, 49
Rossellini, Roberto: 36, 88, 137, 138, 144, 157, 158, 159, 276, 293
Rotha, Paul: 36
Rouch, Jean: 7, 32, 36, 64, 92, 95, 96, 97, 98, 100, 101, 114, 115, 116, 129, 157, 176, 268, 272, 298, 315, 325, 332
Roudinesco, Élisabeth: 117
Rouquier, Georges: 84
Roux, Martin: 55, 77, 190, 206, 231, 257, 307, 309
Rozier, Jacques: 41, 114, 157, 208
Ruiz, Raúl: 178, 181
Ruspoli, Mario: 97, 98

S

S 21 [*S 21. La máquina roja de matar*]: 219
Sadoul, Georges: 211, 302
Salaam Cinema [*Salaam Cinema*]: 84
Samson, Michel: 20, 209
Sangla, Raoul: 100
Sauve qui peut, la vie [*Salve quien pueda (la vida)*]: 75
Sayat nova [*El color de la granada*]: 112
Scènes de chasse au sanglier [*Escenas de la caza de un jabalí*]: 157, 246, 338
Schefer, Jean Louis: 101
Schönberg, Arnold: 268
Scorsese, Martin: 229
Seberg, Jean: 97, 176, 246
Serres, Michel: 289
Seta, Vittorio de: 95
Seven Women [*Siete mujeres*]: 157
Shadow of a Doubt [*La sombra de una duda*]: 73
Shakespeare, William: 48, 90, 151, 270, 285
Shanghai Express (*El expreso de Shangai*): 233
Sherlock Jr. [*El moderno Sherlock Holmes*]: 48, 83, 172, 228, 231, 286, 337
Shoah [*Shoah*]: 79, 233
Shokuzai, celles qui voulaient oublier: 162
Shokuzai, celles qui voulaient se souvenir: 162
Sicilia! [*¡Sicilia!*]: 202, 293
Simon Claire: 84, 178
Simón del desierto: 150
Simondon, Gilbert: 212, 342
Singin' in the Rain [*Cantando bajo la lluvia*]: 286
Sirk, Douglas: 112, 180
Sloterdijk, Peter: 229
Snow, Michael: 259
Sokurov, Alexandre: 107, 146
Some Came Running [*Como un torrente* o *Dios sabe cuánto amé*]: 236
Some Like it Hot [*Con faldas y a lo loco*]: 45
Sommaren med Monika [*Un verano con Mónica*]: 238
Sortie d'usine [*La salida de la fábrica*]: 286, 300
Souriau, Étienne: 139
Spielberg, Steven: 254
Spiritual Voices: 146
Stachka [*La Huelga*]: 337
Steamboat Bill Jr. [*El héroe del río*]: 236
Sternberg, Josef von: 88, 108, 157, 233
Sterne, Laurence: 186
Stewart, James: 315, 323
Stiegler, Bernard: 85, 242, 323, 326
Straub, Jean-Marie: 106, 159, 181, 202, 268, 293
Striptease: 39
Stroheim, Erich von: 85
Sturges, Preston: 166, 207
Suchomel, Franz: 79
Sunrise [*Amanecer*]: 236
Sunset Boulevard [*Sunset Boulevard*]: 286
Suzanne Simonin, la Religieuse de Diderot [*La religiosa*]: 85
Swift, Jonathan: 174
Syberberg, Hans-Jürgen: 293
Sylvia Scarlett: 45
Szendy, Peter: 183

T

Tadic, Radovan: 246
Tamahori, Lee: 186
Tamiroff, Akim: 119
Tati, Jacques: 61, 110, 146
Teguia, Tariq: 78
The Big Red One [*Uno rojo, división de choque* o *Más allá de la gloria*]: 246
The birds [*Los pájaros*]: 204
The Birth of a Nation [*El nacimiento de una nación*]: 82
The Cameraman [*El cameraman*]: 172
The Deer Hunter: 184
The General [*El maquinista de la General*]: 233
The Great Train Robbery [*El gran robo al tren*]: 233
The Hobbit [*El hobbit*]: 187
The Iron Horse [*El caballo de hierro*]: 233
The Lady Vanishes [*Alarma en el expreso*]: 233
The Man who shot Liberty Valance [*El hombre que mató a Liberty Balance* o *Un tiro en la noche*]: 172, 173, 184
The Party [*La fiesta inolvidable* o *El guateque*]: 166
The Searchers [*Centauros del desierto* o *Más corazón que odio*]: 286
Tie Xi Qu [*Al oeste de los raíles*]: 145, 146, 322
Tintoretto: 53
To be or not to be [*Ser o no ser*]: 79, 124, 172, 316
Tokyo Monogatari [*Cuentos de Tokio*]: 146
Toledano, Éric: 166
Toni [*Toni*]: 95, 315
Totò: 148, 149, 166, 175, 285, 304
Touch of Evil [*Sed de mal*]: 119, 174, 266, 332
Tourneur, Jacques: 23, 233
Trauberg, Leonid: 103
Tremblay, Alexis: 38
Triumph des Willens [*El triunfo de la voluntad*]: 315
Truffaut, François: 69, 238
Two Weeks in another Town [*Dos semanas en otra ciudad*]: 286

U

Ugetsu Monogatari [*Cuentos de la luna pálida de agosto*]: 119, 154, 264, 291
Un lion nommé l'Américain [*Un león llamado El Americano*]: 95
Un perro andaluz: 84
Un simple exemple: 103
Une femme est une femme [*Una mujer es una mujer*]: 81

V

Van der Keuken, Johan: 137, 156, 206, 230, 339
Van der Lely, Noshka: 156
Van Sant, Gus: 154
Vent d'Est [*El viento del este*]: 156
Vermeer, Johannes: 53
Vertov, Dziga: 86, 95, 103, 104, 109, 156, 157, 192, 217, 233, 240, 251, 271, 294, 314, 337
Vial, Stéphane: 55, 319
Victor, Éliane: 186
Vigo, Jean: 95, 159, 181, 208, 337
Virilio, Paul: 162, 324, 326
Vremena goda [*Las estaciones*]: 240

W

Wall, Jeff: 146
Walsh, Raoul: 159, 233
Welles, Orson: 119, 146, 174, 184, 266, 279, 332
Wilder, Billy: 45, 88, 207, 286
Wind Across the Everglades [*El bosque prohibido*]: 101
Wiseman, Frederick: 84, 168
Written on the Wind [*Palabras al viento* o *Escrito sobre el viento*]: 112, 180

Y

Yoman/Journal: 66
Young Mister Lincoln [*El joven Lincoln* o *El joven Mr. Lincoln*]: 129

Z

Zédet, Suzanne: 103
Zhangke, Jia: 161, 322, 338
Zika, Damouré: 36
Zir-e derajtân zeytun [*A través de los olivos*]: 287

Obras citadas

Agamben, Giorgio, *Qu'est-ce que le contemporain?*, traducción de Maxime Rovere, París, Payot & Rivages, "Petite Bibliothèque", 2008.

—, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, traducción de Martin Rueff, París, Payot & Rivages, "Petite Bibliothèque", 2007.

—, *L'Ouvert: de l'homme et de l'animal*, traducción de Joël Gayraud, París, Payot & Rivages, "Petite Bibliothèque", 2002.

Anders, Günther, *L'Obsolescence de l'homme. Sur l' âme à l' époque de la deuxième révolution industrielle*, traducción de Christophe David, París, éditions de l'Encyclopédie des nuisances/éditions Ivrea, 2002.

Arasse, Daniel, *On n'y voit rien*, París, Gallimard, 2003.

Aristote, *La Métaphysique*, traducción y comentario de Jules Tricot, París, Vrin, "Bibliothèque des textes philosophiques", 1953.

Agustín, *Les Confessions*, livre XI, traducción de Joseph Trabucco, París, GF-Flammarion, 1964.

—, *Soliloques*, traducción de Denis Marianelli, París, Migne, 1999.

Aumont, Jacques, *Limites de la fiction*, París, Bayard, 2014.

Bachelard, Gaston, *La Formation de l'esprit scientifique. Contribution à une psychanalyse de la connaissance objective*, París, Vrin, 1938.

—, *La Poétique de l'espace*, París, Puf, 1957 [trad. cast.: *La poética del espacio*, Madrid, Fondo de Cultura Económica, 1965.

Barthes, Roland, *Leçon*, París, Seuil, 1978.

Bataille, Georges, *Le Gros Orteil*, Tours, Farrago/Verdier, 2006.

Bazin, André, *Qu'est-ce que le cinéma?* París, Cerf, 2007.

Beaune, Jean-Claude, *Engrenages. Anthropologie des milieux techniques*, París, Champ Vallon, 2009.

Beckett, Samuel, *Le Dépeupleur*, París, Minuit, 1970 [trad. cast.: *Sin*, seguido de *El Despoblador*, Barcelona, Tusquets, 1972].

Bellour, Raymond, *Le Corps du cinéma: hypnoses, émotions, animalités*, París, P.O.L, "Trafic", 2009.

Benjamin, Walter, "L'OEuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique" (primera versión, 1935), en *OEuvres* III, traducción de Maurice de Gandillac, Rainer Rochlitz y Pierre Rusch, París, Gallimard, "Folio essais", 2000.

Bergson, Henri, *Matière et mémoire*, París, Puf, 1968 [trad. cast.: *Materia y memoria. ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*, Buenos Aires, Cactus, 2006].

Boltanski, Luc, *De la critique. Précis de sociologie de l' émancipation*,París, Gallimard, "NRF essais", 2009 [trad. cast.: *De la crítica. Compendio de sociología de la emancipación*, Barcelona, Akal, 2014].

Bresson, Robert, *Notes sur le cinématographe*, París, Gallimard, 1975.

Calderón de La Barca, Pedro, *La Vie est un songe*, traducción de Alexandre Arnoux, París, Club des libraires de France, 1957.

Calvino, Italo, *Palomar*, traducción de Jean-Paul Manganaro, París, Seuil, "Points", 1997 [Trad. cast.: *Palomar*, Madrid, Siruela, 1997].

Céline, Louis-Ferdinand, *Voyage au bout de la nuit*, París, Denoël, 1932.

Chevrier, Jean-François, *L'Hallucination artistique. De William Blake à Sigmar Polke*, París, L'Arachnéen, 2012.

—, *Jeff Wall*, París, Hazan, 2006.

Chick, Caroline, *L'Image paradoxale. Fixité et mouvement*, Lille, Presses universitaires du Septentrion, 2011.

Claudel, Paul, *L'OEil écoute*, París, Gallimard, 1946.

Comolli, Jean-Louis, *Corps et Cadre. Cinéma, éthique, politique*, Lagrasse, Verdier, 2012.

Daney, Serge, *La Rampe*, París, Gallimard, colección "Cahiers du cinéma", 1983.

Debord, Guy, *La Société du Spectacle*, París, Buchet-Chastel, 1967 [trad. cast.: *La sociedad del espectáculo*, Buenos Aires, La Marca, 1995].

De France, Claudine, *Cinéma et Anthropologie*, París, éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, 1982.

Derrida, Jacques, *L'Écriture et la Différence*, París, Seuil, 1967.

Deleuze, Gilles, *L'Image-temps. Cinéma 2*, París, Minuit, 1985.

—, *Le Pli: Leibniz et le baroque*, París, Minuit, 1988.

Desanti, Jean-Toussaint, *Voir ensemble*, París, Gallimard, 2003.

Diderot, Denis, *Jacques le Fataliste et son maître*, 1796, París, Gallimard, "Folio classique", 2006.

Didi-Huberman, Georges, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, París, Minuit, "Critique", 1992.

Flaubert, Gustave, *Madame Bovary*, París, Michel Lévy, 1857.

—, *L'Éducation sentimentale*, París, Michel Lévy, 1870.

Foucault, Michel, *Le Beau Danger*, entrevista con Claude Bonnefoy, edición establecida y presentada por Philippe Artières, París, éditions EHESS, "Audiographie", 2011.

Genette, Gérard, *Figures III*, París, Seuil, "Poétique", 1972.

Ginzburg, Carlo, "Traces. Racines d'un paradigme indiciaire", en *Mythes emblèmes traces. Morphologie et histoire*, nueva edición aumentada, revisada por Martin Rueff, Lagrasse, Verdier, "Verdier poche", 2010.

—, *Le Fil et les traces*, traducción de Martin Rueff, Lagrasse, Verdier, 2010.

—, *Reproduction/reproduction*, una serie de Ginette Lavigne y Jean-Louis Comolli, INA, 2003-2007.

Goethe, Johann Wolfang von, *Faust*, traducción de Gérard de Nerval, París, Flammarion, 1999.

Huygue, Pierre-Damien, *Le Cinéma avant après*, París, De l'incidence éditeur, 2012.

Lacan, Jacques, *Le séminaire. Livre XI. Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, París, Seuil, 1973.

Leiris, Michel, *L'Âge d'homme*, París, Gallimard, 1939.

Leroi-Gourhan, André, *L'homme et la matière*, París, Albin Michel, 1943.

Leutrat, Jean-Louis, *Le Cinéma en perspective: une histoire*, París, Nathan, 1992.

Lévinas, Emmanuel, *Altérité et Transcendance*, Montpellier, Fata Morgana, 1995.

Lindeperg, Sylvie, *Les Écrans de l'ombre. La Seconde Guerre mondiale dans le cinéma français (1944-1969)*, París, CNRS éditions, 1997.

—, *La Voie des images. Quatre histoires de tournage au printemps-été 1944*, Lagrasse, Verdier, 2013.

Lumière, Auguste et Louis, *Notice sur le Cinématographe*, París, imprimerie Decléris, 1897.

Mallarmé, Stéphane, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, París, La Nouvelle Revue française, 1914.

Mannoni, Laurent, *Le Grand Art de la lumière et de l'ombre.Archéologie du cinéma*, París, Nathan, 1999.

Mannoni, Octave, *Clefs pour l' imaginaire ou l'Autre Scène*, París, Seuil, 1969.

Merleau-Ponty, Maurice, *Signes*, París, Gallimard, 1960.

—, *Le Visible et l'Invisible*, edición de Claude Lefort, París, Gallimard, "Tel", 1964.

Metz, Christian, *Le Signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, París, Christian Bourgois, 1977.

Milner, Jean-Claude, *Pour une politique des êtres parlants*, Lagrasse, Verdier, 2011. (Texto publicado luego de la intervención de Jean-Claude Milner en el *Banquet du Livre* en Lagrasse en 2010 sobre el tema "Contra la gestión política de todos, el cuidado de cada uno".)

Mondzain, Marie José, *Homo-spectator*, París, Bayard, 2007.

—, *L' image peut-elle tuer?*, París, Bayard, 2002.

Nietzsche, Friedrich, *Le Livre du philosophe*, traducción de A. K. Marietti, París, Aubier-Flammarion, 1969.

Orwell, George, *1984*, traducción de A. Audiberti, París, Gallimard, 1972.

Poulet, Georges, *Les Métamorphoses du cercle*, París, Plon, 1961.

Prigent, Christian, *Météodes plages*, París, P.O.L, 2010.

Queneau, Raymond, *Traité des vertus démocratiques,* París, Gallimard, "Les cahiers de la NRF", 1937-1993.

Rancière, Jacques, *Le Spectateur émancipé,* París, La Fabrique, 2008.

Rosa, Hartmut, *Accélération. Une critique sociale du temps,* traducción de Didier Renault, París, La Découverte, 2010.

Rosenzweig, Franz, *L'Étoile de la Rédemption,* traducción de Alexandre Derczanski y Jean-Louis Schlegel, París, Seuil, 1982 [trad. cas.: *La estrella de la redención,* Salamanca, Sígueme, 1997].

Roux, Martin, *Persistance: ou l' influence de l'esthétique argentique sur les technologies numériques.* Investigación de finalización de ciclo de estudios, sección cine, bajo la dirección de Caroline Champetier y Frédéric Sabouraud, promoción 2009-2012, École nationale Louis Lumière.

Sadoul, Georges, *Histoire du cinéma mondial, des origines à nos jours,* París, Flammarion, 1968.

Schefer, Jean Louis, *L'Homme ordinaire du cinéma,* París, Cahiers du cinéma, "Petite bibliothèque", 1980.

Serres, Michel, *Le système de Leibniz et ses modèles mathématiques,* París, Puf, 1968.

Shakespeare, William, *Othello,* traducción de François-Victor Hugo, París, Librio, 2003.

—, *La Tempête,* trad. Yves Bonnefoy, París, Gallimard, "Folio théâtre", 1997.

Simondon, Gilbert, *Du Mode d'existence des objets techniques,* París, Aubier, 1958.

Sloterdijk, Peter, *Sphères I. Bulles,* traducción de Olivier Mannoni, París, Pauvert, 2002 [trad. cast.: *Esferas I. Burbujas,* Madrid, Siruela, 2003].

Souriau, Étienne (dir.), *L'Univers filmique,* París, Flammarion, 1953.

Sterne, Laurence, *La Vie et les opinions de Tristram Shandy,Gentleman,* 1759-1767, traducción de Alfred Hédouin, revisado y editado por Alexis Tadié, París, Gallimard, "Folio Classique", 2012.

Stiegler, Bernard, *Aimer, s'aimer, nous aimer,* París, Galilée, 2003.

Szendy, Peter, *L'Apocalypse-cinéma: 2012 et autres fins du monde,* Nantes, Capricci, 2012.

Vial, Stéphane, *L'Être et l'Écran, comment le numérique change la perception,* París, Puf, 2013.

Virilio, Paul, *La vitesse de libération,* París, Galilée, 1995.

—, *Le Grand Accélérateur,* París, Galilée, 2010.

—, *L' Administration de la peur,* París, Textuel, 2010.

Wieviorka, Annette, *Auschwitz expliqué à ma fille,* París, Seuil, 1999.

—, *Déportation et Génocide. Entre la mémoire et l'oubli,* París, Hachette, "Pluriel", 2003.